



# COMMENT CRÉER ET DESSINER VOS PERSONNAGES DE MANGA

Stefano LUCIANO





## INTRODUCTION

Tout d'abord, merci d'avoir rempli ce questionnaire qui va me permettre, de mieux connaître tes attentes de futurs Mangaka.

Sur MYMANGAACADEMIA.FR, tu trouveras de nombreux conseils sur la conception et la réalisation d'un manga. De L'écriture à la mise en page de ton histoire, je peux t'accompagner à chaque étape de ton parcours.

Qui suis-je ?

Je m'appelle Stefano LUCIANO, je suis illustrateur, auteur et prof de dessin.

J'ai plus de 40 ans de dessin derrière moi et j'ai commis toutes les erreurs possibles et imaginables dans la création de manga, de Roman et bien sûr d'illustration.

Et pour t'éviter, de reproduire ce long parcours du combattant, j'ai créé MYMANGAACADEMIA.FR, un site où tu peux apprendre des tas d'astuce qui te permettront d'atteindre ton rêve de devenir MANGAKA.

Enfin, si tu as vraiment besoin d'aide, sache que j'ai mis en place des cours de dessin en ligne ainsi que des séances d'accompagnement, de coaching privé, pour te permettre d'atteindre ton objectif.

Pour le moment, je te laisse profiter de ce petit E-book gratuit, qui est le premier chapitre d'une formation complète sur la couleur que je suis en train de préparer.

Bonne lecture

Stéfano



## Comment utiliser cet E-BOOK :

Je vais vous proposer des exercices simples afin de vous faire progresser. Afin de bien valider vos connaissances, il est important d'évaluer votre progression.

Pour ça, je vous invite à être le ou la première à partager sur le groupe discord chaque exercice que je vous propose, de vous faire valider votre résultat ou de le corriger puis de passer à l'exercice suivant.

Prêts ?

C'est parti



## IMPORTANT

**Toutes reproductions, diffusion ou commercialisation sans accord préalable de l'auteur entraîneront des poursuites judiciaires, pour violation de droit d'auteur.**



# Devenir Mangaka

## Tome : 1 Créer et penser ces personnages.

### Table des matières

- Comment créer son personnages
- Définir le charadesign de son personnage.
- Dessiner le visage de son personnage
- Comment dessiner l'anatomie d'un personnage
- Comment dessiner les poses dynamique d'un personnage
- Comment dessiner les scènes d'actions
- Comment mettre en couleur un personnage
- Astuces de Mangaka
- Liens utiles

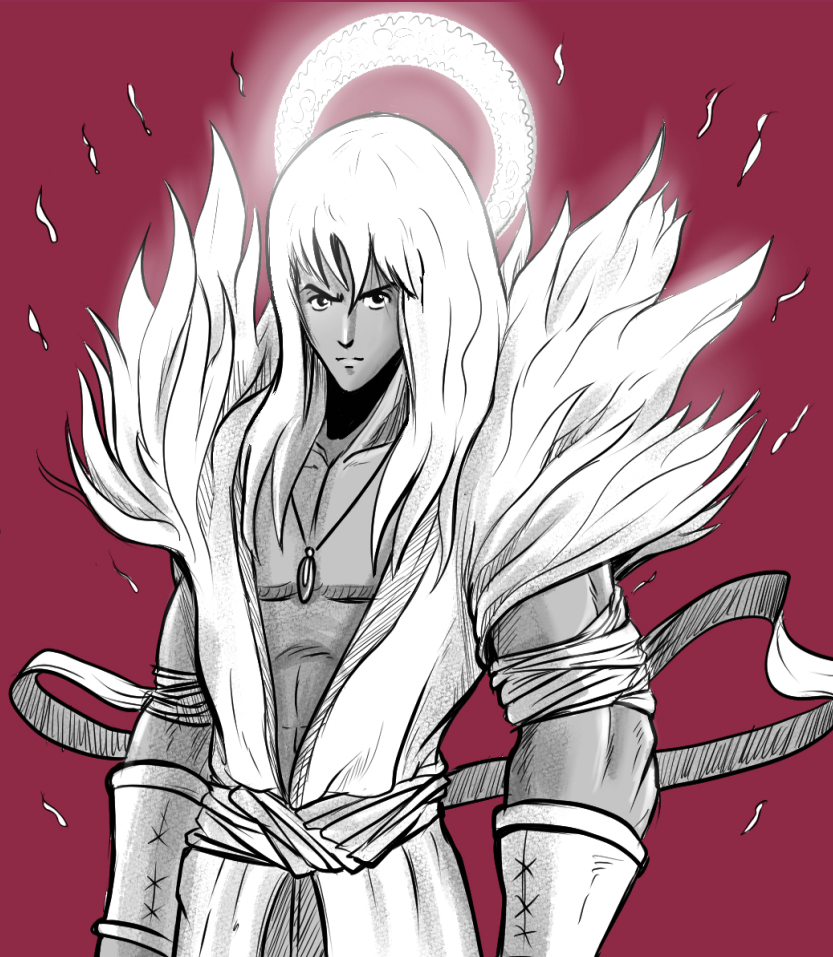
#### *Note de l'auteur :*

Je tiens par avance à m'excuser, pour les fautes d'orthographe que vous pourriez trouver dans ce livre.

Ayant une dyslexie non détecté enfant, je dois utiliser plusieurs logiciels de correction d'orthographe pour rédiger le moindre écrit. Si part ailleurs, vous étiez amené à trouver des coquilles au fur et à mesure de votre lecture, merci de m'en informer ou de fermer les yeux. 🙄

Amusez-vous bien et que le dessin soit votre avenir.





**COMMENT CRÉER  
SON PERSONNAGE ?**

# Comment créer son personnage ?

Les mangas sont un genre très populaire auprès des jeunes, et il est donc important de savoir comment créer un héros de manga dynamique et attachant si vous voulez réussir dans ce domaine.

Tout commence avec vos personnages, qui traverseront vos aventures et parleront pour vous. Donnez-leur tous les traits que vous voulez, équipez-les (ou non) de ce qui les attend dans votre histoire, et imaginez comment ils vont le faire.

## 1 — Développez une personnalité attachante.

Un élément important d'un héros de manga est qu'il doit avoir une personnalité attachante. Les lecteurs doivent pouvoir s'identifier à lui et être intéressés par ce qu'il fait. Pour y parvenir, vous devez créer un héros avec des traits de caractère positifs. Il peut être courageux, intelligent, drôle et sympathique. Les lecteurs doivent avoir envie de le voir réussir dans ce qu'il entreprend.





## 2 – Faites-le évoluer au fil de l'histoire.

Enfin, il est important de faire évoluer votre héros au fil de l'histoire. Les lecteurs doivent pouvoir suivre son évolution et voir comment il change au fur et à mesure qu'il affronte de nouveaux défis. Cela leur permettra de s'identifier davantage à lui et de se sentir investis dans son histoire. Ne soyez pas effrayé de le faire évoluer et de le transformer au fil du temps, car c'est ce qui rend les héros de manga si marquant.



### 3 - Trouvez le bon équilibre entre force et faiblesse

L'un des éléments les plus importants d'un héros de manga est qu'il doit avoir un bon équilibre entre force et faiblesse. Il doit être assez fort pour affronter ses ennemis, mais il ne doit pas non plus être invincible. Les lecteurs doivent pouvoir s'identifier à lui et croire qu'ils ont une chance de le battre s'ils se battaient à ses côtés. Cet équilibre est crucial pour que les lecteurs aient  
vre son histoire.



4- Utilisez la puissance du développement de votre personnage pour élever l'intrigue de votre histoire à un niveau exceptionnel.

Au fur et à mesure que l'histoire se développe, il se déroulera une série d'événements plus ou moins importants et plus ou moins intenses. Il vous faudra appuyer et affirmer la personnalité de votre personnage, mais également le faire douter et réfléchir sur ses actions si vous souhaitez créer de la profondeur à son caractère.



5- Développer un protagoniste qui vous ressemble.

Votre protagoniste est la clé du succès de votre Manga et vous devez le rendre le plus vrai possible. Pour cela, il faut construire un personnage avec des défauts et des qualités. Fouillé en vous-même et pioché dans votre personnalité. Sélectionner vos défauts et vos qualités et attribué les a votre personnage.



6- N'oubliez pas que les vulnérabilités sont la clé de l'identification du lecteur.

LE héros invulnérable est totalement inintéressant en lui-même. Si vous concentrez votre histoire sur un personnage qui ne risque rien, personne n'aura peur pour lui. Et il deviendra donc insipide. Trouvé par lui ce qui le met au sol, son point faible, ce qui peut causer sa perte et vous suscitez, de la peur chez vos lecteurs.



7- Optez pour un Charadesign fort et reconnaissable.

Donnez-lui tous les traits que vous voulez, équipez-les (ou non) de ce dont il pourrait avoir besoin à long terme dans votre histoire, et imaginez comment il va devoir s'en servir. Opté pour une coupe de cheveux unique, des vêtements facilement identifiables, etc.

8— Ne copiez pas, créez un héros de manga dynamique et attachant!

Pour commencer, ne le comparez pas aux héros classiques du shonen tels que Goku ou Naruto. Donnez-lui des caractéristiques uniques qui vous permettront de le rendre attrayant et unique. Pioché dans les films, les romans, la musique, pour singulariser votre personnage





### 9- Créez-lui une vie

Créer votre personnage avec des goûts et des envies, des besoins, et des peurs. Rendez le vivant en imaginant, la musique qu'il écoute, les films qu'ils aiment regarder ses passe-temps préférer, etc.

### 10- Trouver lui un faire valoir.

Cela peut être un personnage secondaire, un rival, ou même un ennemi. L'idée, c'est que vous ayez un système de comparaison pour vos lecteurs, qui met en relief les caractéristiques de votre héros.



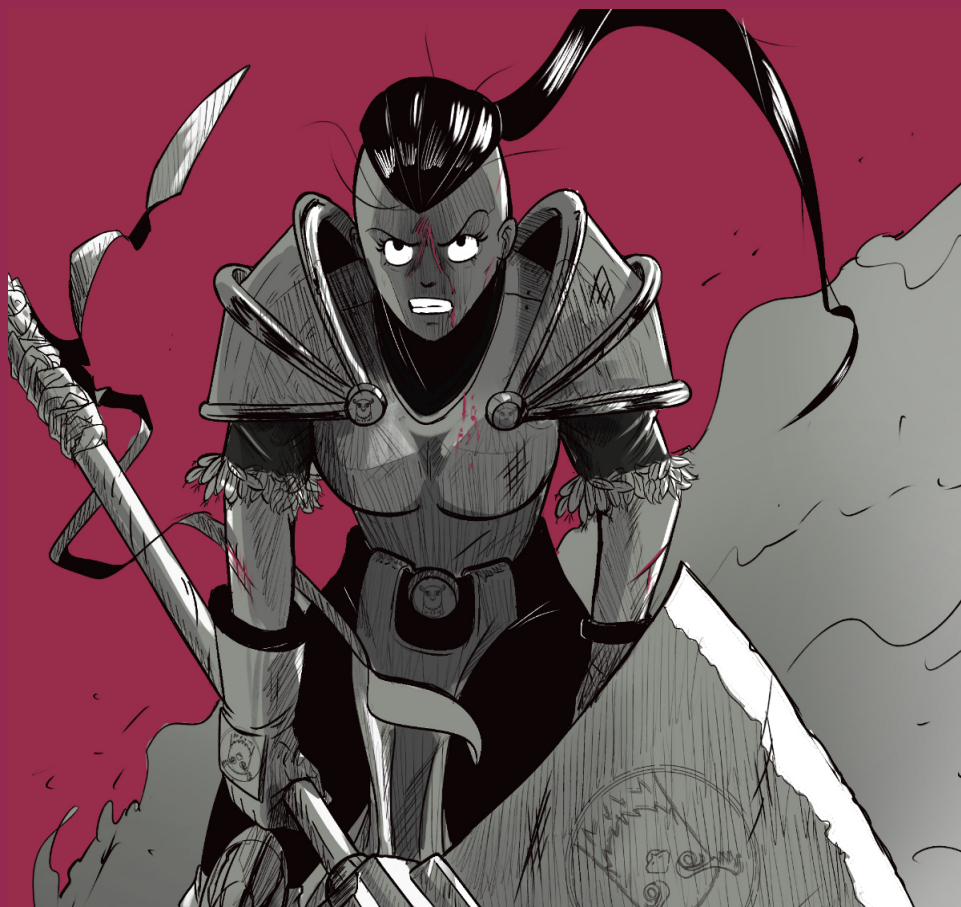
# Conclusion : Comment créer un héros de manga dynamique et attachant?

En tant que mangaka, il est important de savoir créer un héros attachant. Vous devez créer un personnage qui sera capable d'attirer les lecteurs. Vous devez donc vraiment étudier le genre Shōnen pour ce faire.

Pourquoi ? Tout simplement parce que les Shōnen sont le plus souvent centrés sur les personnages. Par exemple, certains de vos lecteurs aiment les « romances » au sein des histoires, tandis que d'autres aiment l'action. Vous devrez donc ménager ces deux types de lecteurs et trouver un moyen d'identifier leur type de lecture pour leur proposer la « meilleure histoire » possible.







**DÉFINIR LE  
CHARADESIGN  
DE SON PERSONNAGE.**

# Définir le charadesign de son personnage.

Si vous souhaitez augmenter l'impact de votre visuel, il est important de créer un personnage doté d'un bon charadesign.

## Le charadesign qu'est-ce que c'est ?

Pour faire simple, c'est ce qui va définir, l'aspect, le vécu, l'univers et le caractère de votre personnage.

Si je vous dis :

LUFFY, GOKU, GON, ASAKURA YOH, SAITAMA, Etc..

Rien qu'à leur nom, vous savez de qui je parle, de leur caractère, de leur apparence, et de leur histoire.

Et il en va de même si je vous dis, c'est un personnage qui :

— À des cheveux bouclés, un long nez et qui utilise un lance-pierre.

— Est petit chauve avec 6 points sur la tête et qui n'a pas de nez.

## Définir le charadesign de son personnage :

Prenez un papier et un stylo, et, sans dessiner, vous définissez :

- Son caractère (pour définir sa façon de bouger, ses mouvements)
- Ses vêtements (Couleur, forme, matière, etc.)
- Sa particularité physique (Grand, gros, chauve, barbu, etc.)
- Ses accessoires (armes, gadget, bijoux, etc.)

MAIS  
POURQUOI  
J'AI PAS  
DE NEZ  
AU FAIT ?



## Le choix des vêtements, de la coiffure, et autre signe distinctif

Vous avez, sa personnalité, son gabarit, reste donc son style.

C'est très important de

bien choisir l'apparence de son personnage et ça pour plusieurs raisons.

Tout d'abord, l'identification, rien de plus compliqué que de ne pas distinguer un personnage, d'un autre.

Yusuké MURATA (One punch man) est très doué pour cela, a contrario, Masami

KURUMADA (Saint Seiya) a un charadesign très personnel, mais assez similaire les

uns aux autres, pouvant rendre difficile certaines lectures.

Donc, prenez le temps, de bien définir l'aspect extérieur de vos personnages, les

vêtements, les cheveux, les accessoires.

Ensuite, dites-vous bien que, si vous créez un personnage au design très poussé et que

vous en faites votre héros, vous aurez besoin de le dessiner des centaines, voir des

milliers de fois ! Ce qui veut dire faire et refaire tous vos détails.



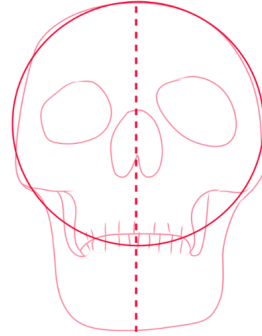
# le dessin facile du visage

Pour ce tuto, on va parler de la première chose que tous les dessinateurs de manga ont essayé de reproduire : Le VISAGE et très souvent celui de leur héros préféré. Et pour cela je vais vous donner une méthode de dessin facile du visage à reproduire avec les bonnes proportions.

## 1re étape: Tout part d'un cercle !

Donc commencez ce cours sur le dessin facile d'un visage manga, sur une feuille, vous devez dessiner un cercle. Soit à main levé, soit avec un compas, comme vous le souhaitez

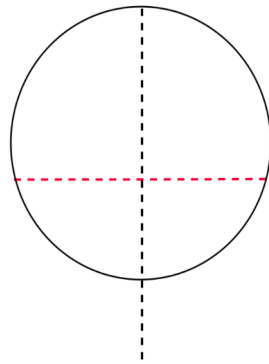
Ensuite, tracer un trait pile au centre de ce cercle. Celui-ci représente le centre de votre visage, et il va être très important pour la suite de ce dessin facile du visage.



## 2e étapes définir l'emplacement du milieu de votre visage.

Puis, vous recoupez à nouveau le cercle, mais dans l'autre sens.

ATTENTION cette coupe doit se faire au milieu de votre trait central et non au milieu de votre cercle. Ce qui va définir la hauteur des yeux de votre personnage et le reste des proportions à suivre.



## 3e étape : définir les différents espaces horizontaux

Bon c'est là que l'on commence à éprouver des difficultés généralement. En effet, la question est ou on place les yeux, le nez, la bouche, les oreilles, les sourcils, la racine des cheveux, la coiffure, le menton, la mâchoire, etc..

Pour bien placer les yeux dans un dessin de visage manga : Normalement, vous avez déjà mis la ligne des yeux en place, grâce au dernier trait que vous venez de tracer.

**IMPORTANT : Plus vos yeux seront gros et large, plus votre personnage sera jeune (sauf si c'est votre propre style de dessin) et plus il sera fin plus votre personnage sera vieux.**

Dans le manga, les yeux sont extrêmement variés et expressif, c'est pourquoi vous pourrez trouver un tuto complet très prochainement sur comment faire les yeux manga facilement. en cliquant sur l'article : comment faire des yeux manga

Pour ce tuto pour apprendre à dessiner un visage, faites simple, deux cercles ouverts à moitié, et placez au centre ( légèrement décalé vers le milieu du visage ) deux billes noir et blanches.

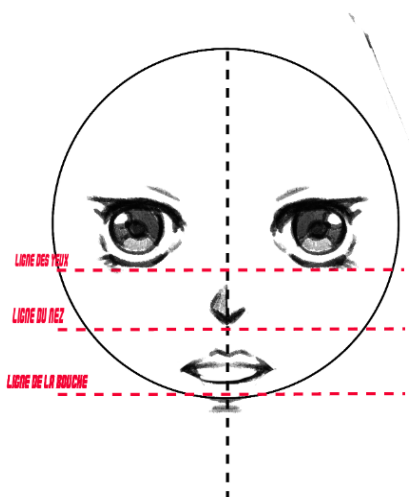
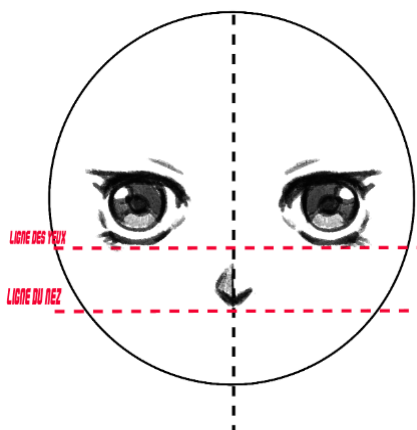
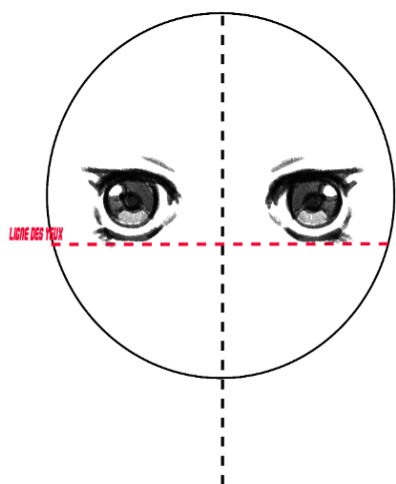
### Pour bien placer le nez.

Les nez peuvent varier en fonction du personnage, c'est pourquoi vous pourrez trouver un tuto complet en cliquant sur l'article : comment faire un nez sur mon personnage manga ?

Le nez peut être simplement représenté par un petit triangle inversé.

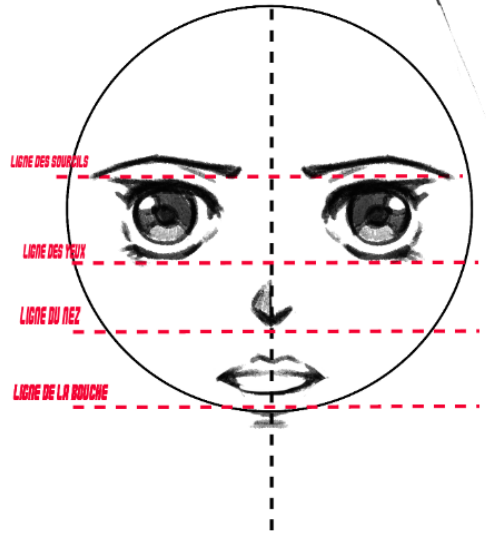
### Pour bien placer la bouche

La bouche dans la BD et le manga peu varié, d'une lèvre très détaillé à un simple trait très fin. pour notre exercice du jour, faites un simple trait (qui sourit, c'est plus sympa)



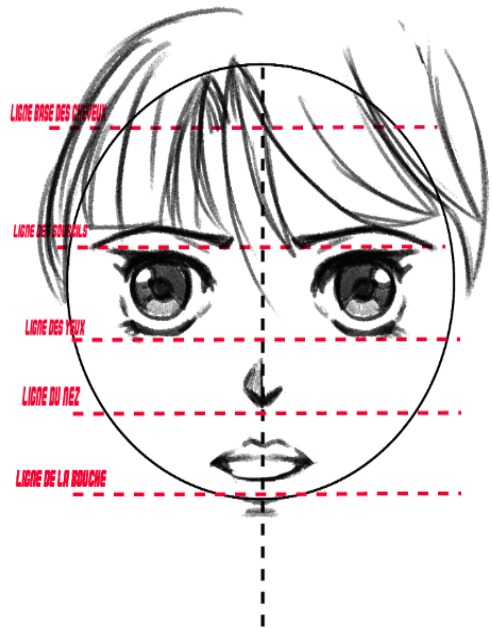
## Pour bien placer les sourcils

Petite particularité pour les sourcils. La ligne ne définit pas forcément l'endroit où on la pose, mais plutôt la limite la plus basse sur laquelle elle peut descendre. Pour la colère, c'est la partie centrale qui sera en bas, pour l'inquiétude, c'est la partie extérieure qui sera la plus basse. Imaginez un pivot au centre de vos sourcils, sur lequel il bascule de bas en haut.



## Pour bien placer la base des cheveux.

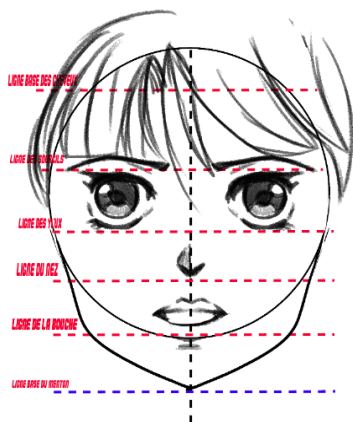
Cette ligne est souvent négligée par les jeunes dessinateurs et pourtant elle vous permet de délimiter le front de vos personnages. Cela peut également être un d'indicateur d'âge de votre personnage. Cette ligne est très utile pour les personnages féminins.



## Pour bien placer la longueur du Menton ?

Le menton est un des trois grands indicateurs de l'âge de vos personnages (le menton, les yeux, le cou). Selon si il est placé très bas ou très proches du cercle, il va définir l'âge de votre visage. Plus il sera près du cercle, plus le visage sera, soit très jeune ou très vieux (à cause des dents, un bébé et une personne âgée n'ont pas de dent donc cela réduit la longueur du menton.) Et plus il sera éloigné (jusqu'à une certaine limite bien sûr :) plus, il représentera un personnage plus adulte.

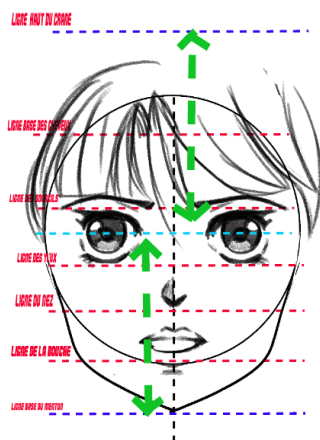
Pour savoir où placer le menton d'un adulte (donc la distance maximale que peut avoir un menton), visualiser la moitié DE LA TÊTE entière et tracer une ligne en son centre



## Pour bien placer le haut du crâne et la coiffure:

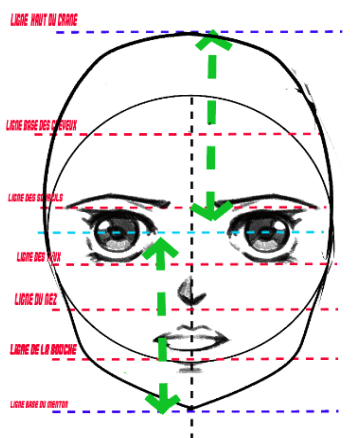
Alors on attaque un gros morceau, du tuto. Les cheveux comme chaque partie du visage nécessite sont votre propre tuto, que vous aurez bientôt. Mais en attendant, ce que vous devez comprendre impérativement, c'est ou ce qui trouve le haut du crâne de votre personnage. Sinon il aura soit l'air totalement ratatiné ou trop allongé.

Si vous avez bien respecté les bonnes proportions, vous obtenez l'emplacement de la pointe du crâne.



Une fois cette mesure trouvée, dites-vous que tous vos cheveux ne peuvent pas être en dessous de cette limite, bien sûr, ils peuvent la dépasser très largement.

Les cheveux sont généralement l'un des traits qui identifient d'emblée un personnage de style manga. Il est donc important de beaucoup s'entraîner dessus. Vous pouvez retrouver dans cet article de très nombreuses références de cheveux glanés sur internet. Modèle de Manga : Les cheveux



## Pour bien placer les oreilles

Pour moi, les oreilles, elles sont très importantes dans la création de votre visage. En effet, grâce à elle, je trouve facilement un équilibre entre le haut et le bas de mon dessin, mais également entre la gauche et la droite. De plus, elle apporte un sentiment de finalisation à votre création.

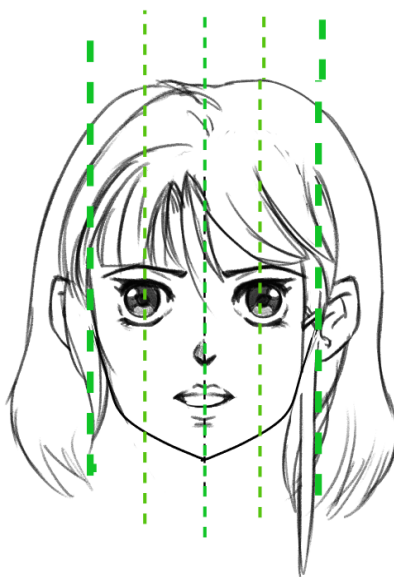
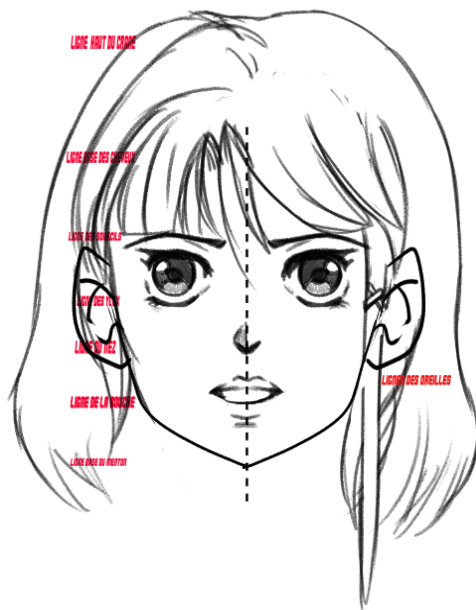
Les zones de raccordement des oreilles vont du centre des yeux à la hauteur du nez.

Les zones de raccordement des oreilles vont du centre des yeux à la hauteur du nez.

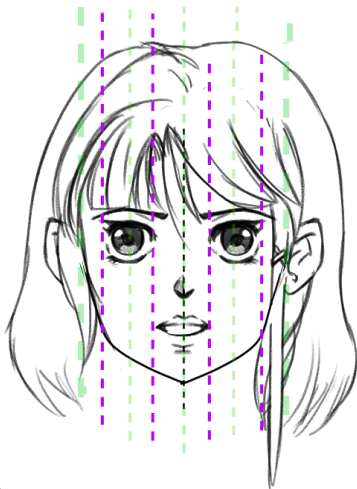
### Étape 4 : Les repères verticaux.

Troisième partie de cette méthode de dessin manga simple à reproduire chez vous . Les lignes verticales vont vous permettre d'ajuster votre croquis dans les bonnes proportions. Soyez attentifs, car il y a un tout petit peu plus d'étapes, pour arriver à un bon résultat.

D'abord, délimiter la largeur de votre tête. Ensuite, vous redivisez l'espace en 4 parts égales.







*Puis en 8 parts égales.*

Comme vous pouvez le voir sur le dessin, les limites qui nous intéressent sont celles que l'on vient de tracer. Ces dernières nous montrent la largeur dans laquelle doivent être dessinés les yeux de votre personnage.

*Pour bien placer la largeur de son cou.*

Le cou est un des trois éléments qui définit l'âge de votre personnage, mais également qui peut servir à accentuer un trait de sa personnalité, explication.

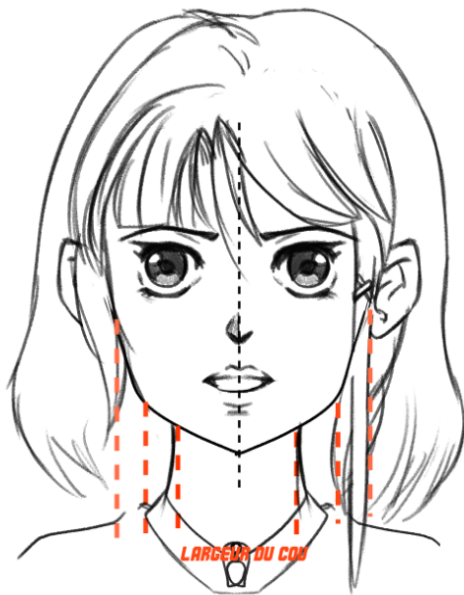
Dans un dessin de visage manga, plus le cou de votre personnage est large, plus il représente quelqu'un de fort, et plus il est mince, quelqu'un de fragile. Son emplacement ainsi que sa longueur peuvent également définir l'âge du personnage. Les personnages âgés auront un tout petit cou, les jeunes enfants et les bébés, il sera quasiment invisible, pour les jeunes fin et bien proportionnés, pour les adultes un peu plus larges.

Les limites de largeur d'un cou humain.

Dessinez un cou fin et court, pour les ados et les jeunes.

Un cou large et massif est significatif des hommes et des créatures musclées.

Un cou moyen en longueur et en largeur symbolisera un homme adulte. Pour la femme, le faire plus fin et plus long.



## Résultat final d'un dessin de visage manga :

N'oubliez pas que ce cours a pour objectif de vous apprendre à faire un visage de face facilement. Il vous permet d'apprendre la première partie d'un dessin, c'est-à-dire son croquis préparatoire, ensuite vous pouvez si vous êtes débutant essayer de corriger vous-même vos erreurs en repassant sur votre croquis avec un crayon HB, puis de l'encre avec des stylos-feutres à pigment noir.

À la fin du cours, vous devriez avoir obtenu un croquis préparatoire de ce genre. Mais attention, je le répète, ce n'est pas votre dessin final.

Pour finir votre dessin, prenez, un crayon HB ou B, et vous repassez, par-dessus vos traits et corrigez vos dernières erreurs.

Enfin vous passez à l'encre, et vous gomez vos croquis préparatoires. Afin d'obtenir un résultat plus abouti. Et voilà, grâce à ce cours sur le dessin facile d'un visage manga, vous pouvez vous amuser à créer vos propres personnages.





**DESSINER  
LE VISAGE DE SON  
PERSONNAGE**

## L'anatomie de l'œil.

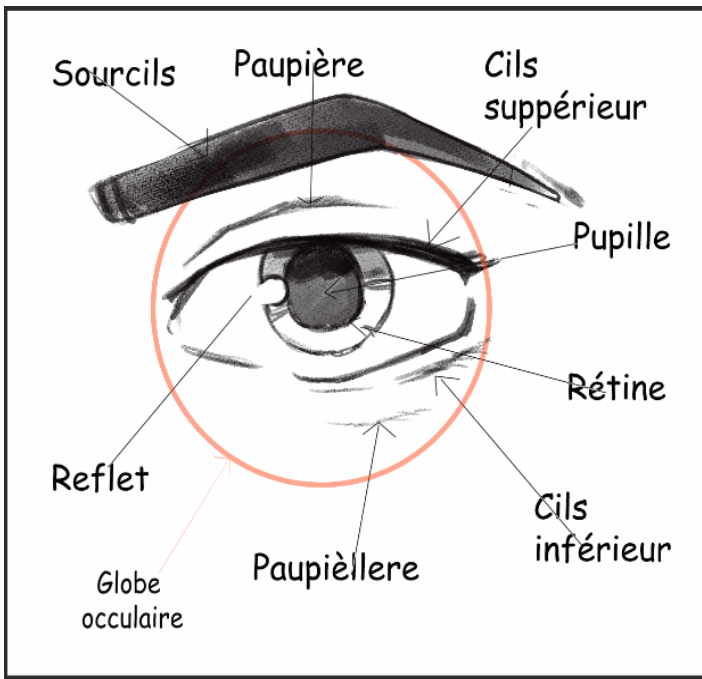
Un œil est un élément complexe dans son anatomie.

C'est pour cela, que si vous voulez en savoir plus, retrouver plus de détails sur son anatomie sur le site :

<https://www.opht78.fr/ophtalmologie/anatomie-oeil/>

En dessin Manga, on va simplifier le dessin des yeux pour retransmettre efficacement les émotions ou la volonté du personnage.

Donc pour le dessin Manga on va uniquement se concentrer sur quelques éléments de l'œil



La paupière

Les cils de la paupière

Le sourcil

La rétine

La pupille

Le globe oculaire

Les reflets

Les cils inférieurs

La paupière inférieure.

# Les différents types d'yeux

Les yeux sont une des grandes caractéristiques des Mangas. Qu'il soit circulaire, en amande, ou carré, en un coup d'œil, cela symbolise le dessin Manga.

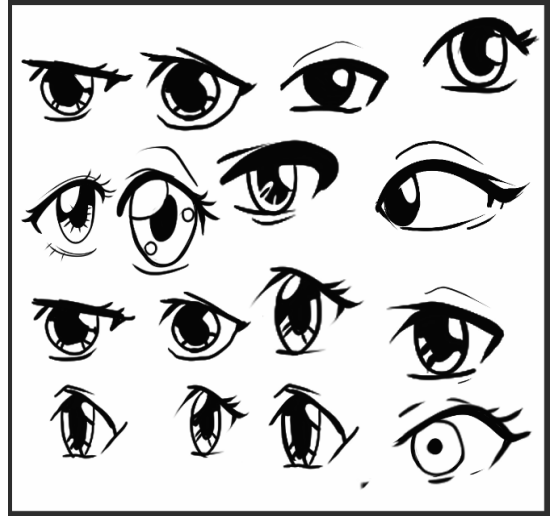
## Les yeux en oblique :

En principe, ils sont caractéristiques par leur côté incliné et dont une des parties supérieures est plus longue d'un côté.

Ils représentent des regards fragiles, doux ou fatigués.

Expression pouvant utiliser ce type d'œil :

La tristesse.  
la mélancolie  
La fatigue



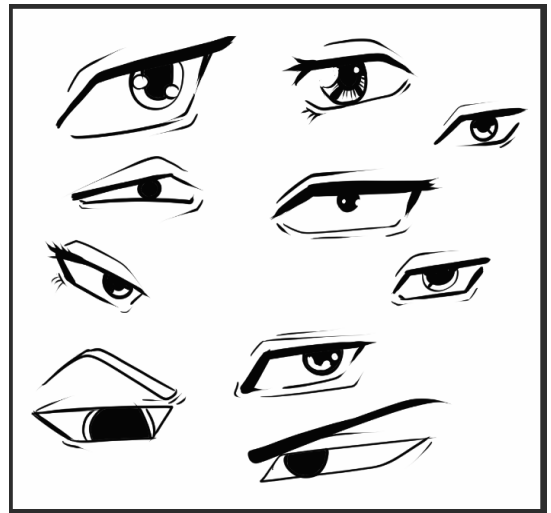
## Les yeux en amande :

Ils sont souvent très fins, longs, assez étroits, faits généralement de 4 côtés

Caractérise des personnes, intellectuelles, ou mesquines

Expression pouvant utiliser ce type d'œil :

La méfiance.  
la détermination  
le mépris  
Le calme  
La froideur



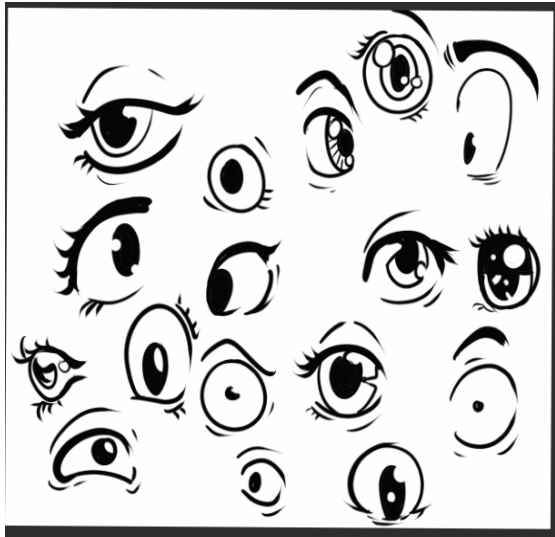
## Les yeux ronds

Sont les plus simples à dessiner.

Ils sont souvent utilisés pour des personnages attachants, doux ou sympathiques.

Expression pouvant utiliser ce type d'œil :

La surprise  
la bonne humeur  
La sympathie



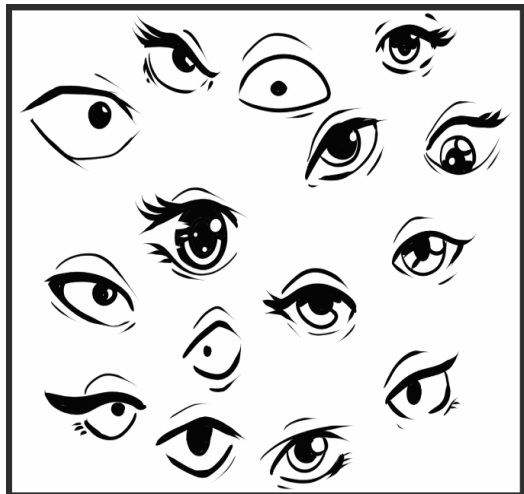
## Les yeux équilibrés

Ce sont les yeux les plus classiques des Mangas, ils sont assez proportionnés et de forme ovale.

On les retrouve sur tout type de personnage. Ce sont les yeux les plus répandus, c'est pourquoi ils sont utilisés sur des personnages dont la personnalité est malléable.

Expression pouvant utiliser ce type d'œil :

Expression neutre ( ce sont les sourcils qui exprimeront l'émotion )



## Les yeux comme moyen de dévoiler la psyché du personnage.

Lorsque vous dessinez votre manga, vous serez amenés à jouer avec le regard de vos personnages, afin d'exprimer une différente émotion.

Mais les yeux peuvent également servir à faire transparaître la personnalité changeant d'un personnage.

Par exemple, le personnage de Light YAGAMI de « Death note » n'a pas les mêmes yeux lorsqu'il est Light ou KIRA

Ici on voit bien que OBATA, à choisi des yeux standard pour Light ( douceur, innocence, sympathies ) et des yeux amandes pour KIRA ( calculateur, méchant, haineux. etc.).

## Comment dessiner des yeux manga facilement ?

Premièrement, dessiner des yeux peut paraître soit simple, soit très compliqué selon le dessinateur que vous êtes.

### Pourquoi ?

Simplement, que certain d'entre vous, vont opté pour un personnage avec des yeux simples, faciles à reproduire, et reproduisibles d'un personnage à un autre comme ceux d'Akira TORYAMA, et d'autre vont vouloir choisir des yeux plus variés, comme dans « My héro academia », afin d'apporter une certaine différence à ces personnages.

Il n'y a pas de bon choix ou de mauvais choix. Personnellement je suis plutôt du genre à chercher plusieurs types de regards différents.

Mais on peut comprendre que prendre le même modèle pour chaque personnage peut s'avérer plus payant en termes de temps à construire son univers et son manga.

Le danger d'utiliser les mêmes yeux pour tous vos personnages :  
Donc quand vous choisissez vos yeux pour des personnages qui partageant les mêmes attributs, vous choisissez une certaine simplicité artistique qui devra être comblée par des personnages au design fort, afin que votre cerveau interprète la psychologie de votre personnage, grâce à son aspect global.

Imaginez que vous optiez pour des yeux à la Toryama et que vous faisiez un manga sur des ninjas en tenue d'infiltration, avec des personnages, habillés de noir, ne laissant apparaître que leurs yeux. Impossible de savoir qui est qui ?

C'est pourquoi il faudra travailler le reste de leur apparence avec intelligence.

Parce que si vous n'apportez pas de différence sur leur gabarit, les tenues, ou leur posture, il sera impossible pour le lecteur de différencier un personnage d'un autre.

### *Le danger d'utiliser des yeux différents pour tout vos personnages :*

Si vous décidez de varier vos regards en fonction de vos personnages, c'est une très bonne idée, seulement il faudra faire attention à bien accorder psychologie de vos personnages et forme des yeux. C'est pourquoi, si vous optez pour des yeux ronds sur un personnage au tempérament diabolique, vous minimisez son impact sur le lecteur, si vous prenez des yeux obliques pour votre héros, vous en faites un personnage au regard dépressif.

### *Pourquoi ne pas utiliser les Yeux standard et jouer avec leur diamètre et les sourcils ?*

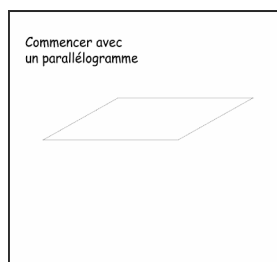
Parce que vos personnages manqueront de profondeur visuelle. Par exemple : Prenez une image de « My héro Academia » et imaginé tous les personnages avec les mêmes types d'yeux. Immédiatement, ça manque de relief, ils sont tous beaucoup moins intéressants.

Exercices : Imprimer ou télécharger plusieurs héros de manga et dessiner leur des yeux manga totalement différents de ceux d'origine, cet exercice vous aidera à comprendre comment fonctionne votre cerveau sur l'interprétation du regard.

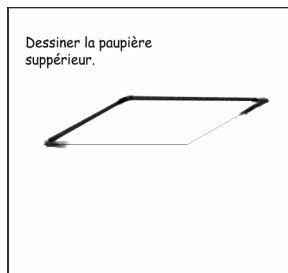


# Méthode pour dessiner des yeux manga:

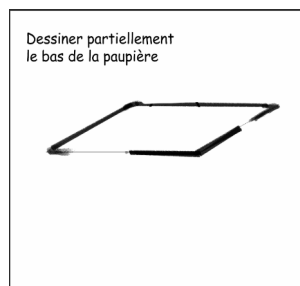
Cette première méthode, pour dessiner les yeux mangas, consiste à reposer votre croquis sur un parallélogramme qui symbolise la forme globale de l'œil. En variant, la largeur ou la longueur de votre losange, on varie la forme du croquis qui vous servira de base. De telle manière que vous pourrez varier facilement leur forme.



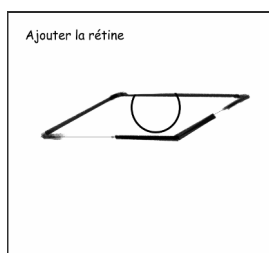
Commencer avec un parallélogramme en forme de losange allongé.



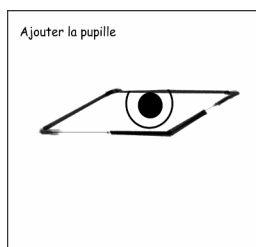
Épaississez la paupière supérieure, en accentuant le coin extérieur



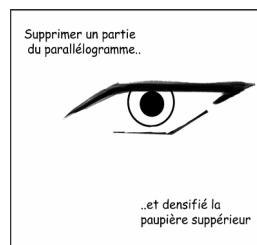
Dessiner, partiellement la paupière inférieure, mais en laissant un espace vide comme sur l'image.



Placer la rétine de votre œil.



Maintenant, ajouter la pupille au centre de votre rétine.



Amplifier la paupière supérieure et alléger l'œil en effaçant certaines parties

Ajouter le reflet  
dans la pupille



Effacer certaines  
zones de la  
pupille avec un  
triangle ou des  
cercles blancs .

Placer les paupières  
de façon légère avec  
des trait fins et courts.



Pour placer les  
paupières  
supérieures et  
inférieures par  
des trait fin et  
cours

Bonus :  
Ombrez légèrement l'oeil  
et la paupière.



Si vous le  
souhaitez, vous  
pouvez ombrer  
légèrement votre  
dessin, afin de lui  
donner plus de  
volume.



Bonus :  
Pour un regard féminin  
Ajouter des cils  
et des reflets

Pour les regards  
féminins :

Ajouter des cils sur  
le tiers extérieur  
Placer également  
quelques cils sous  
l'œil  
Dessiner des reflets  
de formes  
circulaires, ou  
triangulaires.  
Vous pouvez  
également placer  
des étoiles, pour  
embellir le regard.

Differentes variantes de cette methode



Pour varier les  
yeux, vous  
pouvez  
changer la  
forme du  
parallélogramm  
e, pour obtenir  
des yeux plus  
larges.

Differentes variantes de cette methode



Autre variante,  
vous pouvez  
changer l'angle  
du  
parallélogramm  
e, pour obtenir  
des regards  
plus anguleux.

# Comment dessiner un nez Manga,

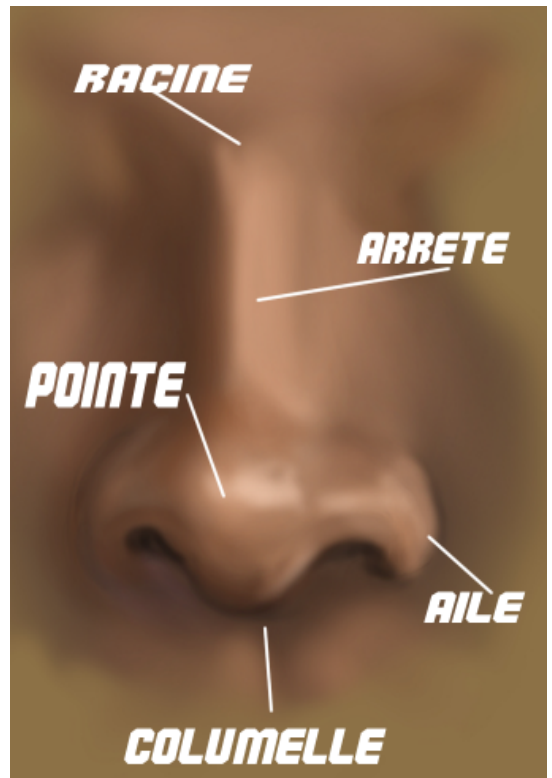
Le nez, c'est comme dit l'expression au milieu du visage. Il est très souvent un élément d'identification, comme les yeux et la bouche. Cependant dans le manga, c'est un des éléments les plus anodins d'un visage, à moins que ce ne soit pas si simple que ça !

## Que me faut-il savoir pour dessiner un nez ?

Comme je vous l'ai promis, je vais simplifier au maximum ce que vous devez savoir pour dessiner et comprendre comment dessiner un nez manga.

Vous devez connaître cinq éléments importants pour le nez.

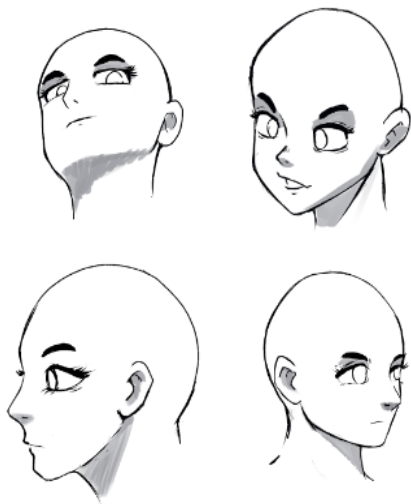
La racine  
L'arête  
La pointe  
L'aile  
Columelle



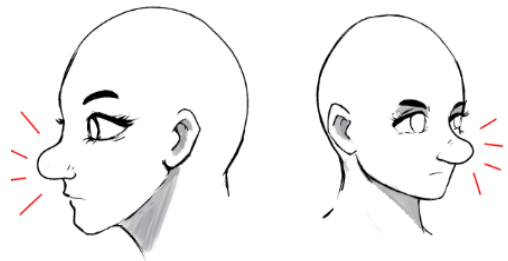
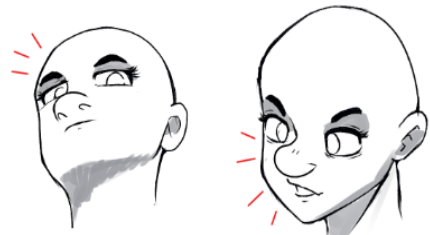
## À quoi cela va me servir de connaître ses 5 éléments ?

Ce sont les cinq éléments que vous serez obligé de dessiner sur vos personnages. Certes pas à chaque fois, mais selon l'angle de vue, vous devrez comprendre ce que vous dessinez. La difficulté de dessiner un nez manga, est que de face, votre nez peut ce résumer à ça

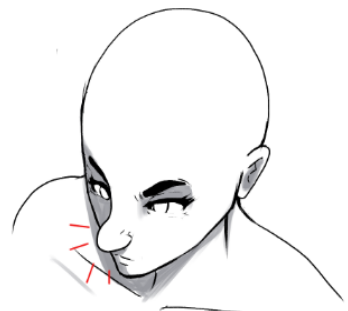




Mais si on parle d'un nez de profil ou de 3/4 on obtient tout autre chose, et c'est là que le choix du nez de votre personnage entre en compte.



Car si vous décidez de lui donner un attribut nasal proéminent, dites-vous que vous devrez le dessiner dans tout le sens.



## Le nez de votre personnage et sa personnalité.

On y pense rarement, mais le nez de vos personnages aidera le lecteur de façon subjective à définir leur personnalité.

En effet un nez rond donnera une image de franchouillard, ou de rustre, un nez pointu donnera l'image de quelqu'un de vil, de mesquin ou de rusé. Un nez droit et parfait sera perçu comme déterminé. Etc..

Comment choisir le bon nez pour mon personnage ?

Cela devra se penser dès la conception du Charadesign de vos personnages. Le choix de votre nez aura une certaine importance sur la représentation de votre personnage comme pour les cheveux ou les yeux.

Le nez manga, peut être un élément d'identification aussi important que peut l'être une veste, des lunettes, ou des bijoux.

## Les différents types de nez manga :

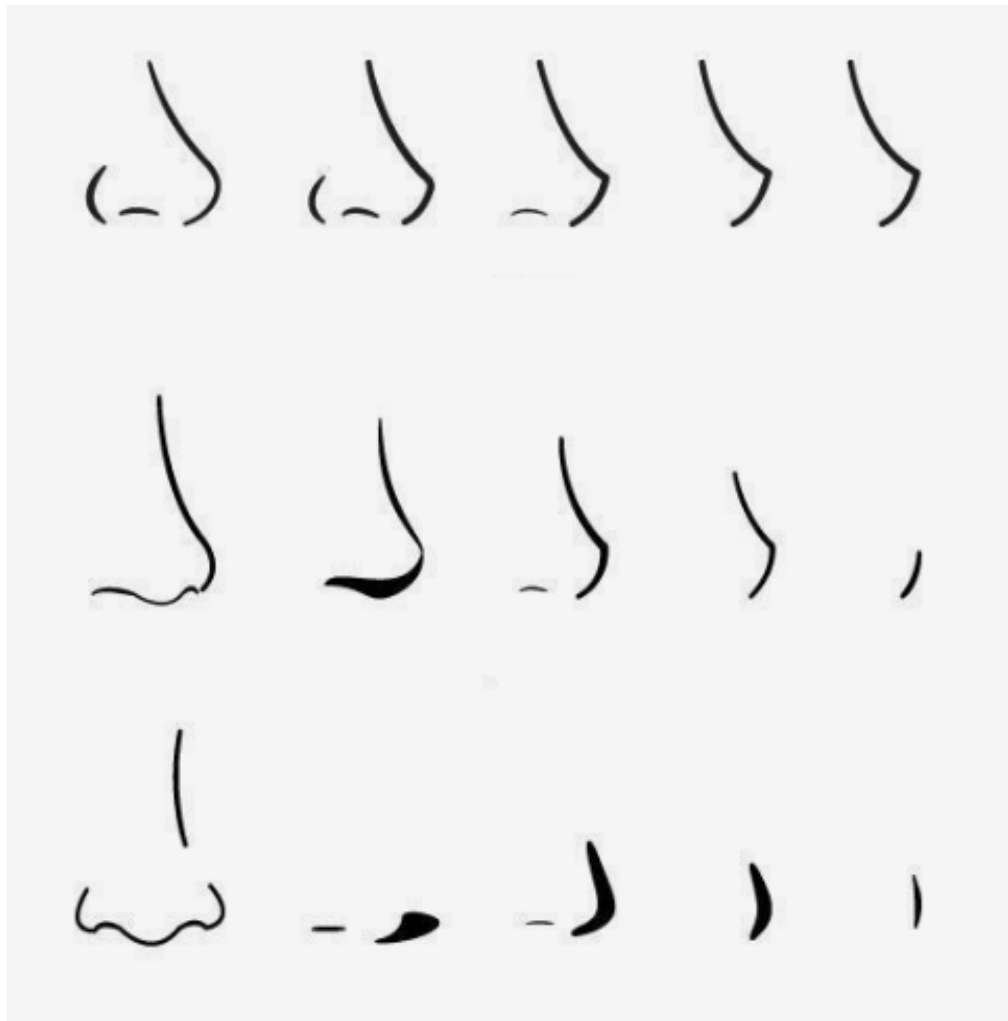
Voici une liste pour vous aider à choisir parmi les 3 genres de nez manga possible .

Le nez simplifié,

Le plus connu et commun, il n'apporte pas beaucoup de poids sur le Charadesign. Il est facile à dessiner et simple à produire à la chaine. Très caractéristique des SHONEN, et des SHOJO.

### Le nez semi-réaliste

Plus adapté pour des personnages secondaires, voire, certains héros ou méchant d'une histoire. Ces nez manga sont caractérisés par une ligne qui montre l'arrête du nez et la columelle. Ils servent à vieillir un personnage, à lui donner un côté plus mature. Il permet également de mieux exprimer les émotions.



## Le nez réaliste

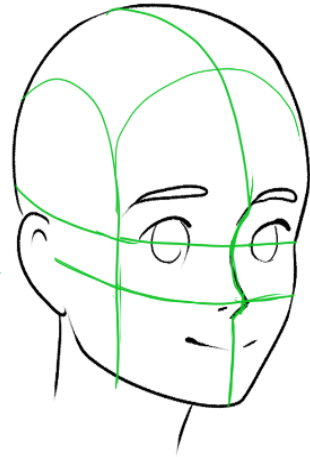
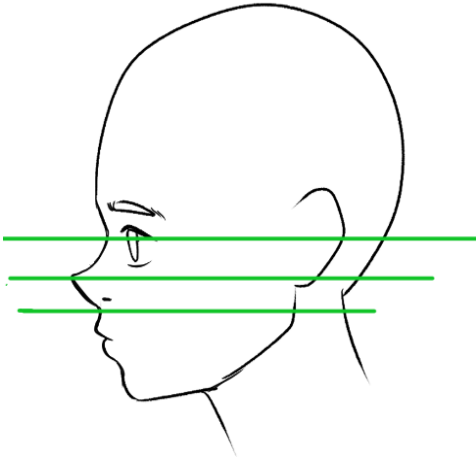
Le nez manga réaliste est pour les protagonistes ayant un poids important dans votre histoire. C'est aussi le nez le plus répandu, si vous voulez réaliser un Seinen. Les nez réalistes doivent obligatoirement être dessinés sur un personnage réaliste ou semi-réaliste. Car de par son côté artistique, il ne peut être utilisé sur des personnages simplifié.



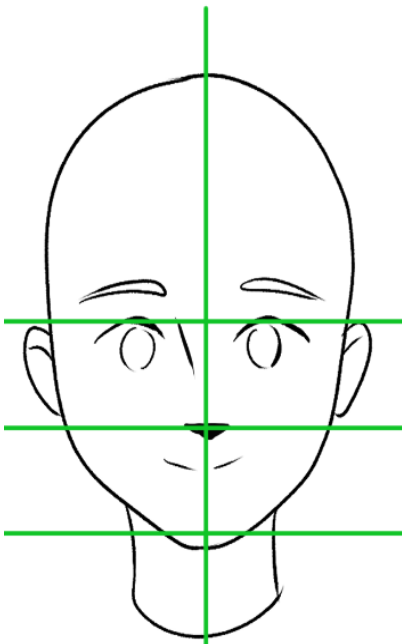


# Où placer son nez MANGA ?

De profil le nez doit être placé de la partie haute des yeux ( pour la racine ), jusqu'au niveau de l'oreille ( pour la columelle )



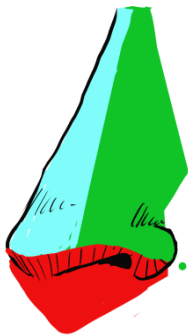
De face doivent être placés de la partie haute des yeux ( pour la racine ), jusqu'au niveau de l'oreille ( pour la columelle ).



Ce qui correspond plus ou moins à un quart du visage environ.  
Le nez doit être bien placé pour ne pas déséquilibrer votre visage.

# Schématiser le nez pour mieux le comprendre

Même si cela semble simple à dessiner, comme je vous l'ai dit, vous risquez de vous retrouver bloqué si vous optez pour des nez différents des nez manga classique.



Dans un nez, trois zones sont importantes. La zone de l'arrête en bleu, celle des ailes en vert, et celle de la columelle en rouge.



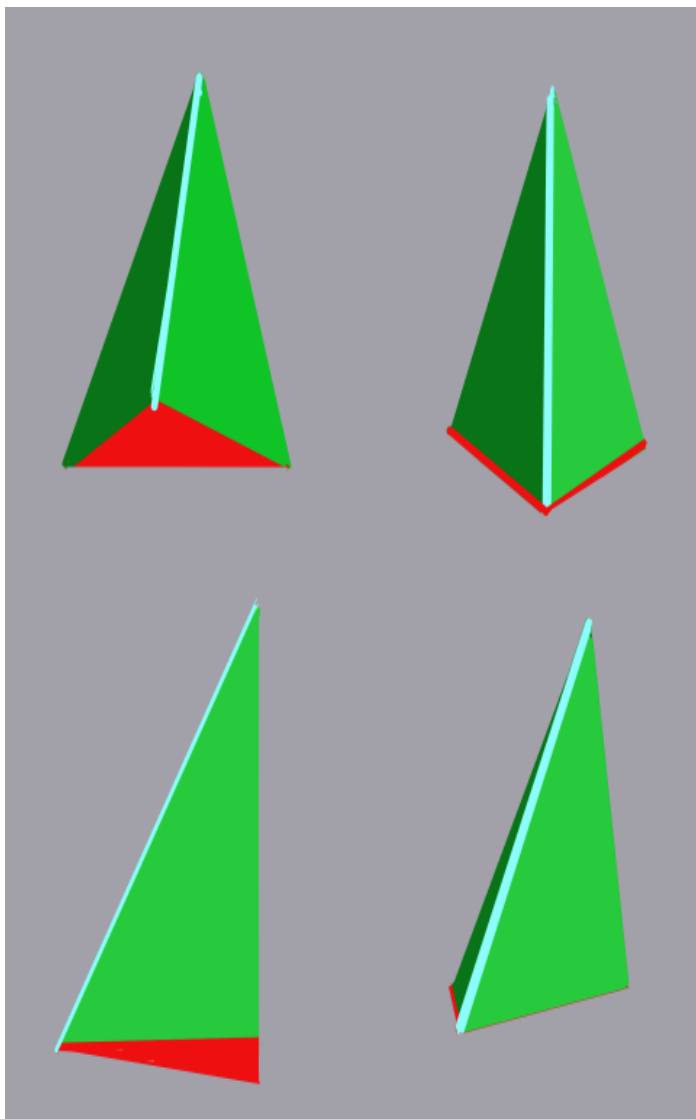
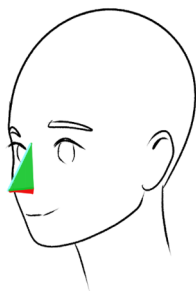
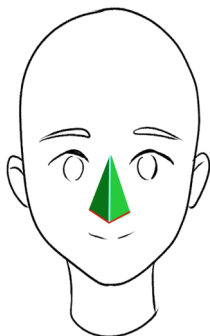
En réalité il y a deux zones dans la zone de la columelle :

- 1 ) La columelle et les narines
- 2) L'ombre portée que celle-ci impose au visage ( avec la pointe du nez )



Les ailes peuvent être schématisées par deux petites boules qui touchent la pointe du nez qui est une boulle un peu plus grosse.

## Comment simplifier encore plus un nez ?



En effet, notre nez manga peut être vu comme une pyramide dont la pointe se trouve à la racine du nez, entre les yeux et sa base au 1/4 bas du visage.

Le nez peut être vu également comme un petit bec d'oiseaux.

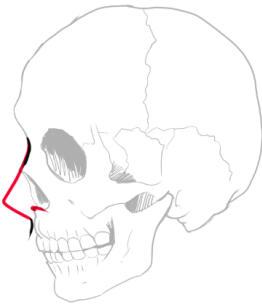
Visualiser votre nez sous forme de pyramide vous aidera plus facilement à le représenter dans les angles les plus complexes.

# COMMENT DESSINER UN NEZ MANGA?



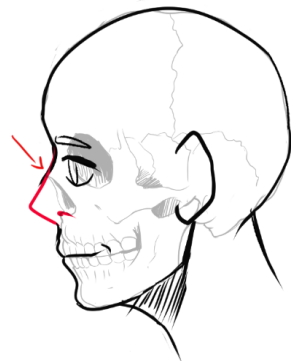
Qu'il soit : simplifié, semi-réaliste, ou réaliste, tous partent de la même base, le squelette.

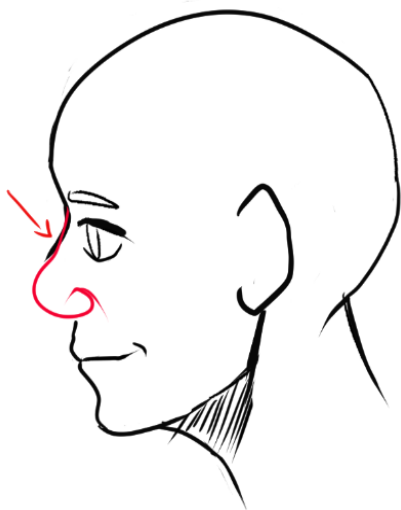
La peau qui recouvre la tête est plus ou moins « collée » au crâne, sauf pour le nez



Le nez est composé de cartilage qui est rattaché à la racine du nez et de morceaux d'os du nez sur laquelle le cartilage repose.

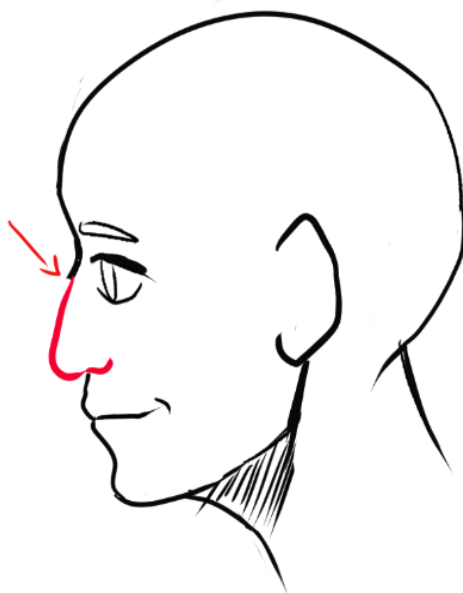
C'est donc à partir de là que l'on peut rattaché le nez et définir le volume de cartilage qui composera votre nez.





Pour être plus clair, selon l'inclinaison, et/ou la longueur de votre racine de nez, vous définissez la forme de votre nez manga.

Autre exemple.



# Comment faire un nez de 3/4 facilement ?



Le nez de 3/4 apporte du relief à votre visage, mais n'est pas aussi simple à dessiner qu'il y paraît.

Pour dessiner, très facilement, votre nez de 3/4. Il faut partir du sourcil de l'œil extérieur et suivre simplement un arc de cercle jusqu'à la pointe du nez.





***COMMENT DESSINER  
L'ANATOMIE  
D'UN PERSONNAGE***

# Comment dessiner l'anatomie d'un personnage

Vous l'avez bien en tête ce personnage, vous avez suivi le cours sur comment créer un personnage shonen attachant, et vous savez dessiner un visage.

Vous êtes prêt à le dessiner, à le faire sous tous ses angles, de face, de dos, de côté, en plongée et en contre-plongée.

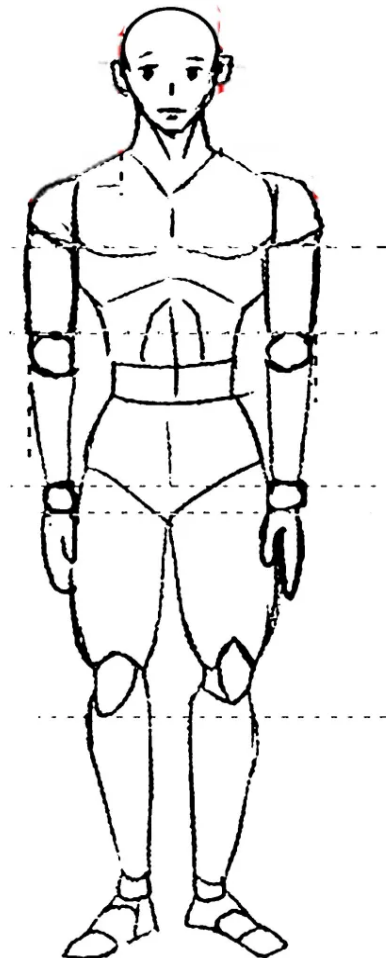
. C'est parti, mais Aïe, Aïe, Aïe !! Voilà que le bras droit est trop gros et l'autre est trop court, que la tête est beaucoup trop grosse...

C'est la catastrophe, vous n'avez pas les bases de l'anatomie, NO PROBLÈMES, je vous explique ça immédiatement.

## Les proportions de face.

Tout d'abord, on va opter pour la pose de face, afin de comprendre facilement où placer quoi.

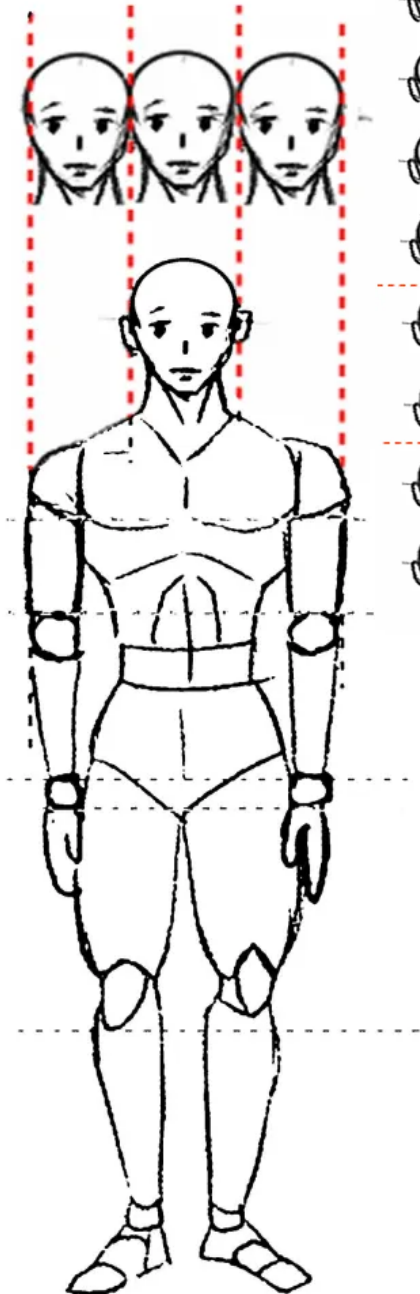
Mais pour mieux se repérer, j'utilise la tête de mes personnages comme référence principale. Si vous voulez, vous pouvez aller étudier toutes les proportions du visage dans ce tuto disponible ici, en cliquant sur ce bouton





## Les proportions manga de largeur

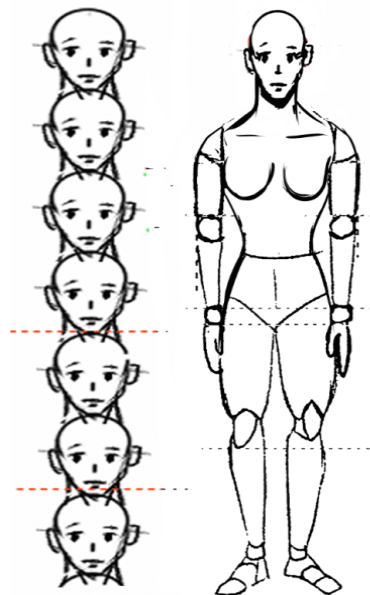
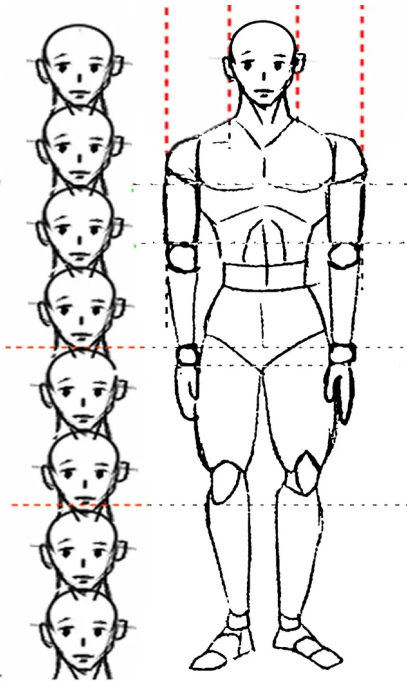
Le corps humain fait trois têtes de large.



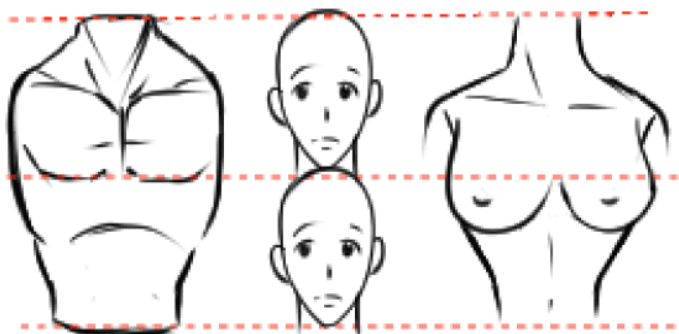
## Les proportions manga de hauteur

Le corps humain masculin fait huit têtes de hauts.

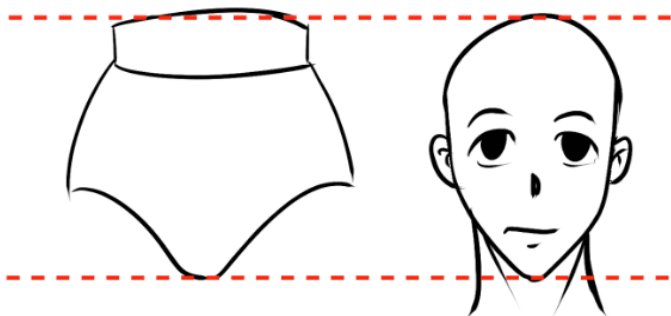
Le corps humain féminin fait entre sept et sept têtes et demi



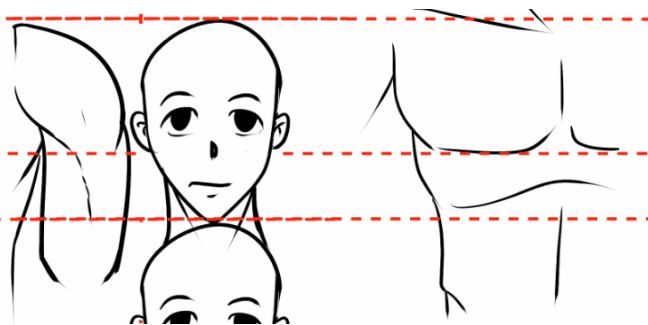
Le buste fait  
deux têtes de  
haut.



Le bassin  
fait une tête  
de haut.



L'épaule et le  
bras ensemble  
font une tête  
de long. Pour  
une tête de  
large.

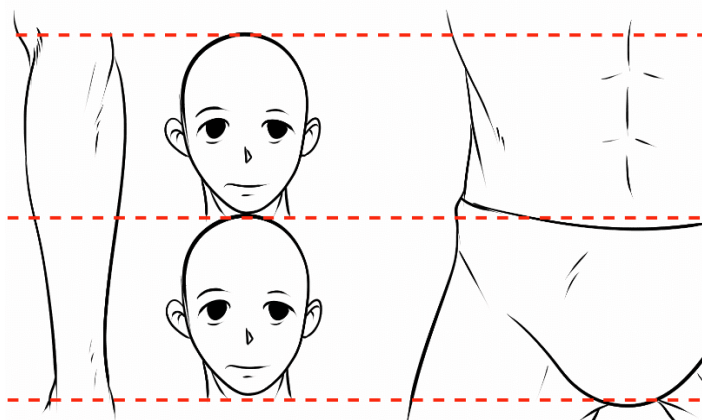


**L'épaule fait un demi visage, et s'arrête au niveau  
des pectoraux.**

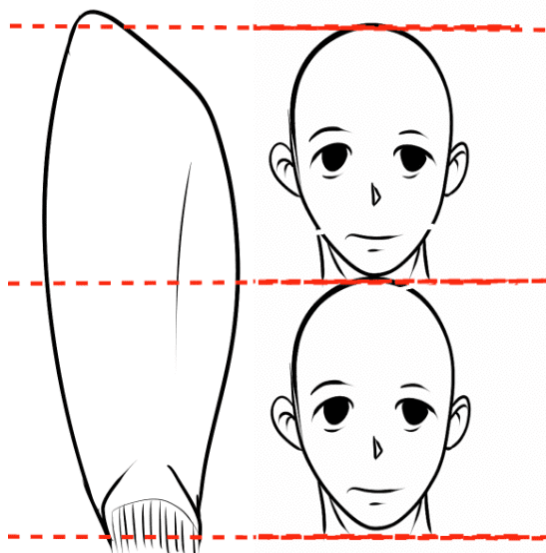
**Le bras commence au niveau des pectoraux et  
s'arrête au niveau des abdominaux.**

L'avant-bras  
fait deux  
têtes de  
long.

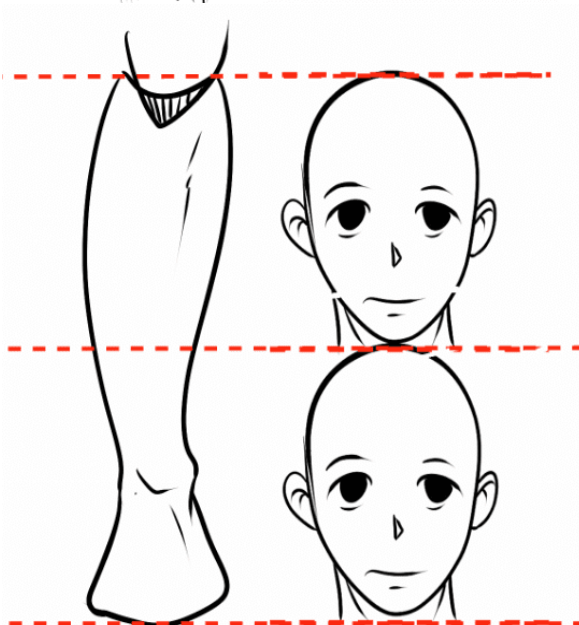
Il va des  
abdominaux au  
scrotum



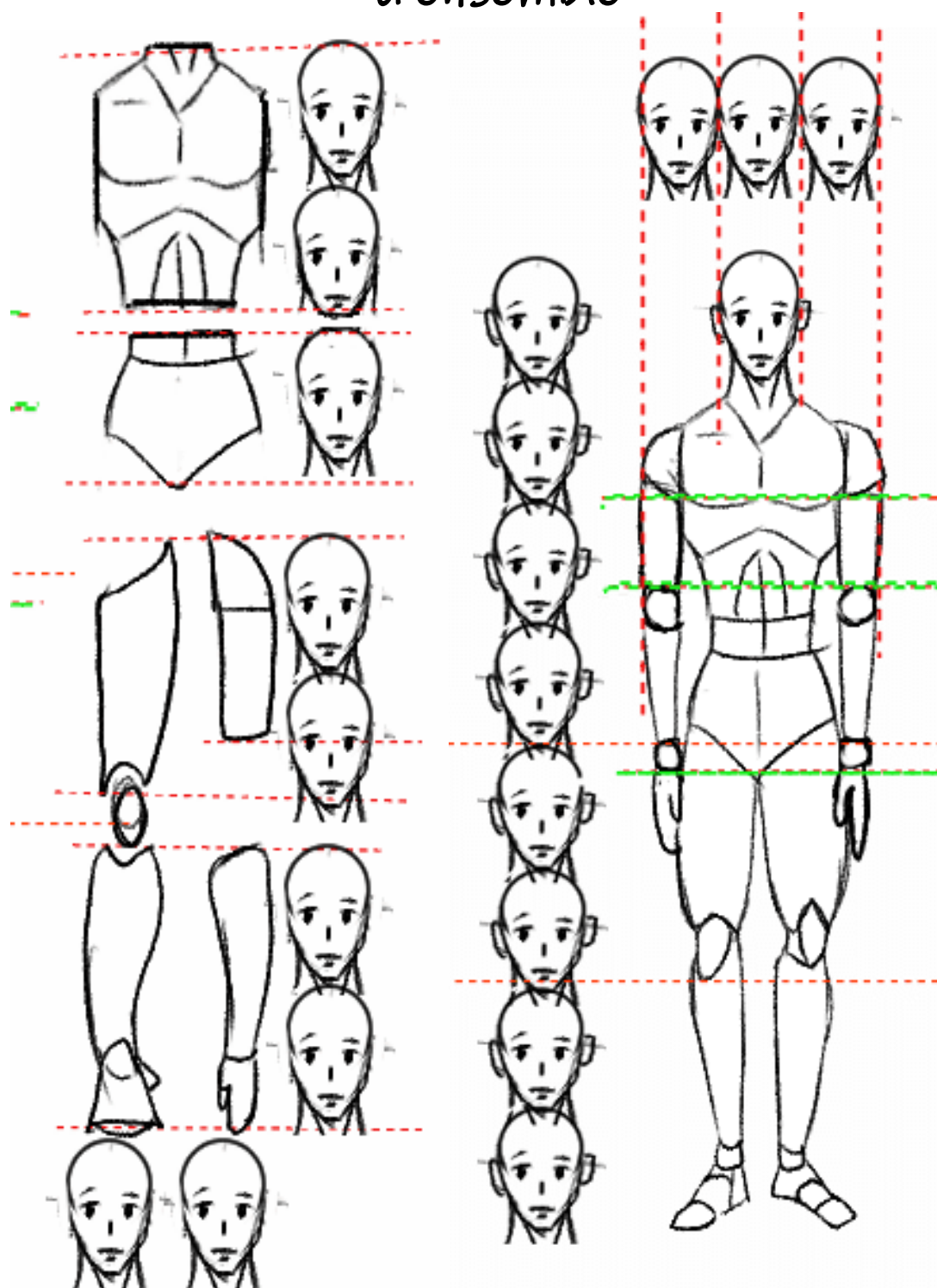
La cuisse fait  
deux têtes de  
haut



Le mollet et les  
pieds font deux  
têtes de haut



# Les proportions manga vues d'ensemble





**COMMENT DESSINER  
LES POSES  
DYNAMIQUE  
D'UN PERSONNAGE**

# Comment dessiner les poses dynamique d'un personnage

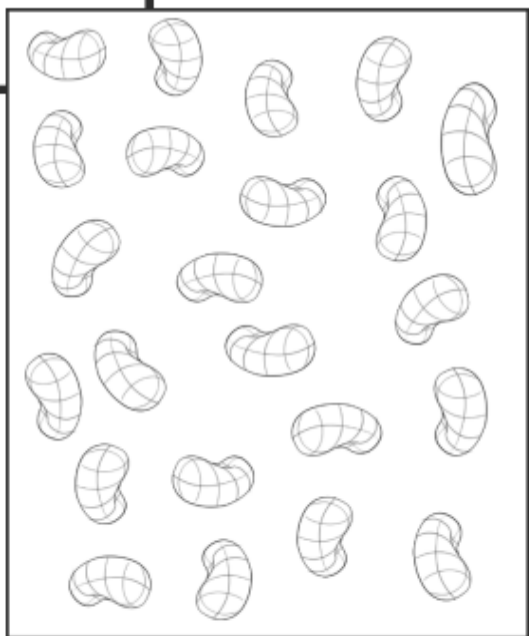
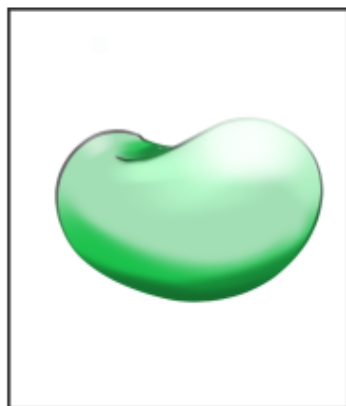
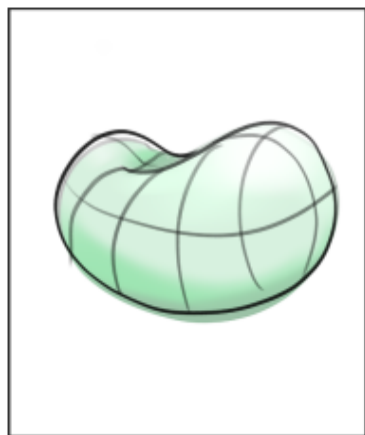
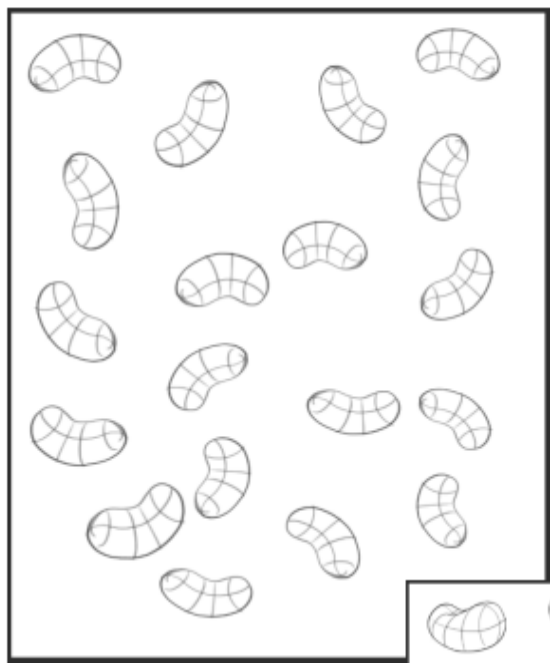
Ces chers SENZU, si importants pour GOKU et ses amis dans Dragon Ball, peuvent devenir également le meilleur ami du Mangaka.

On peut se servir d'un Haricot pour trouver une pose dynamique.

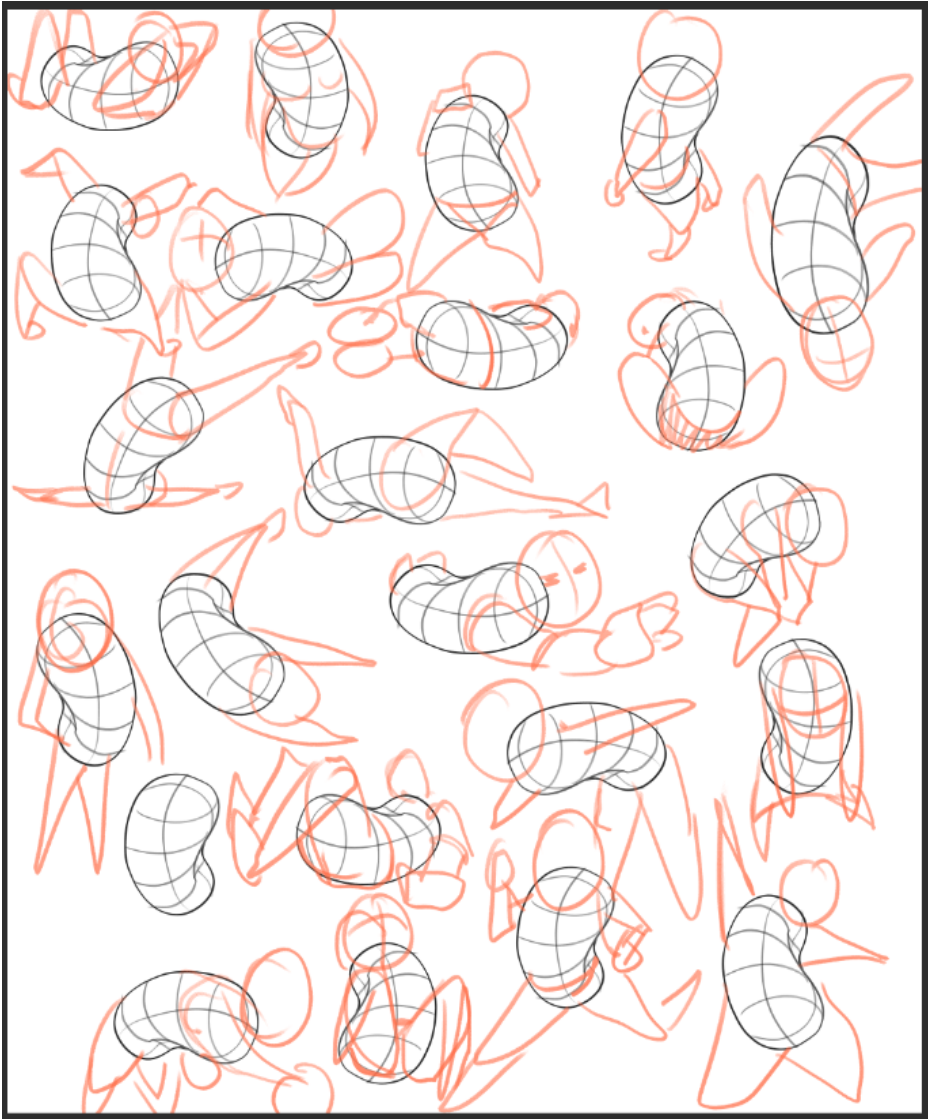




En dessinant un haricot, vous devez obtenir ce genre de choses

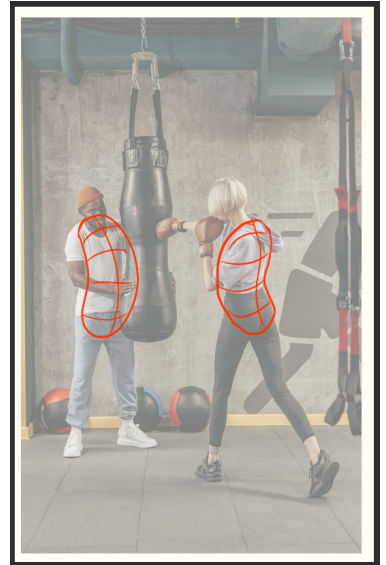


Pour trouver sa pose dynamique, le haricot vous permettra d'obtenir dans certains cas une vue en perspective intéressante, mais également un mouvement plus naturel.



Placez les jambes, les bras et la tête, et vous obtenez des poses dynamiques.





## Trouver le haricot

Pour bien comprendre, le principe du haricot  
, essayer de visualisé sur des photo comment le corp humain  
repose sur ce principe de haricot,

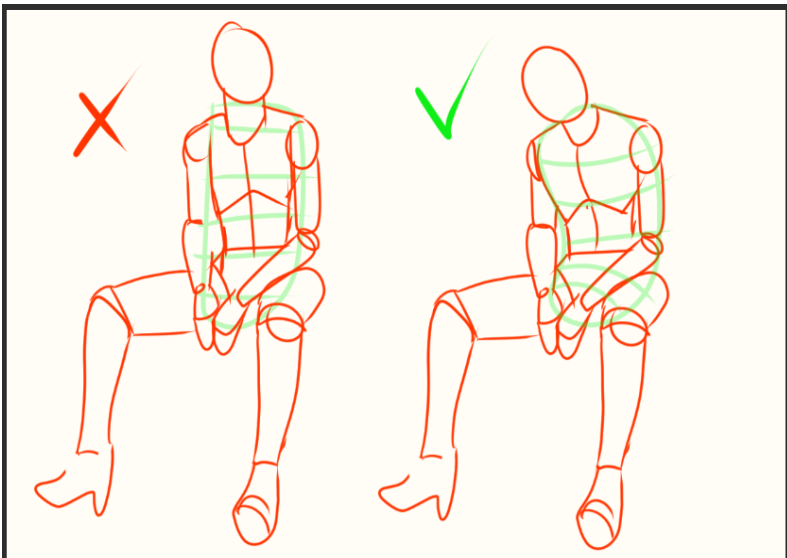
En réalité, le corps humain est toujours incurvé soit vers l'avant,  
soit vers l'arrière.

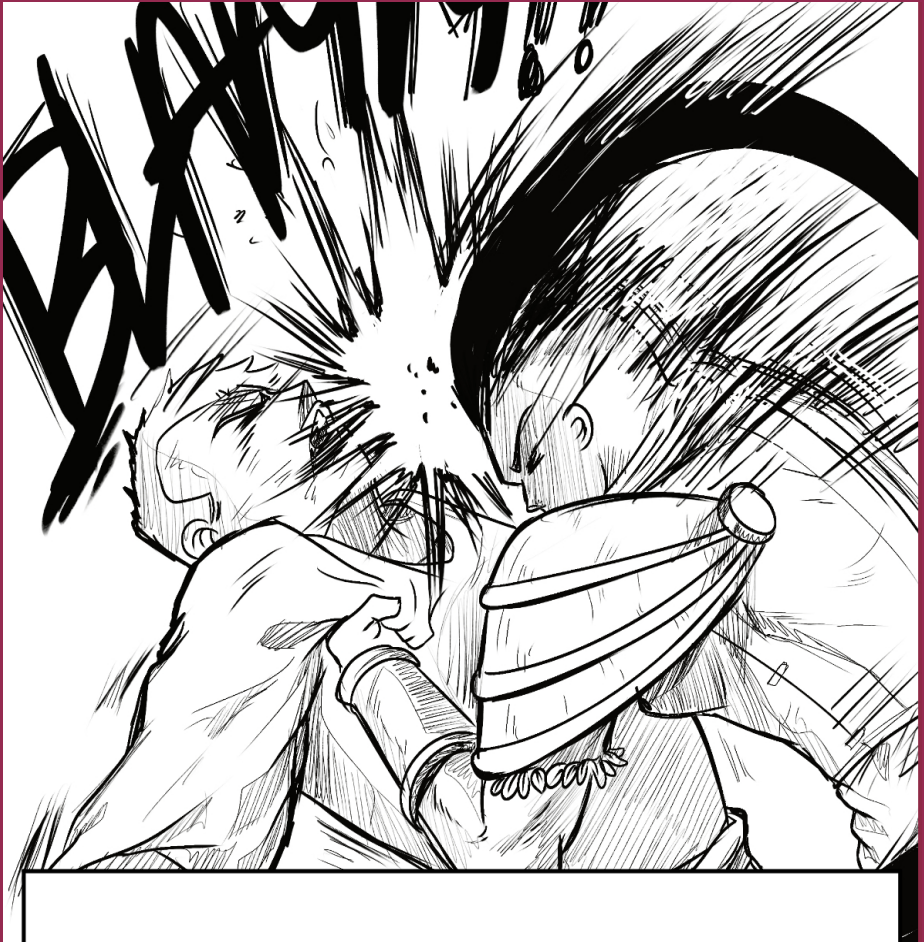
Donc en prenant conscience de cette particularité anatomique,  
vous insufflerez dans  
vos personnages une dynamique absente de vos dessins jusqu'à  
présent.



Exemple : Sur cette photo, grâce au haricot, alors que la jeune fille est assise, on peut remarquer qu'en réalité, elle est légèrement repliée sur elle-même, par l'intérieur.

Elle est incurvée vers l'intérieur de son corps.





**COMMENT DESSINER  
LES SCÈNES  
D'ACTIONS**

# Comment dessiner des Scènes d'action ?

Bien sûr, le manga ne se résume pas à de l'action pure et dur et pourtant aujourd'hui ce qui pousse les jeunes auteurs à vouloir faire un manga, c'est l'envie de raconter des histoires passionnantes, remplies d'action.

Mais il faut bien reconnaître que ce n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît !

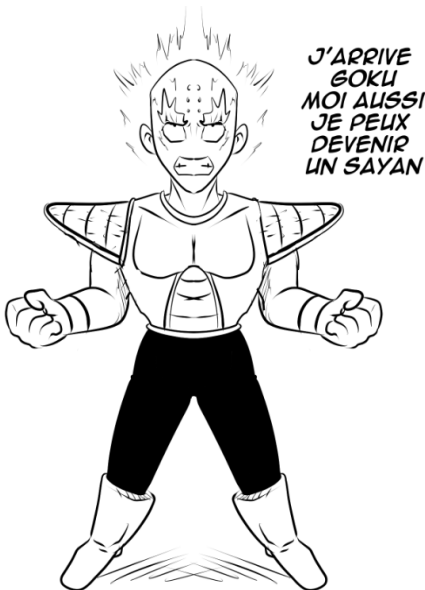
Je vais donc tenter de vous expliquer ça facilement

## 1 – Définir, quelle scène d'action, on veut raconter !

Lorsqu'on dessine un manga, il est important de définir la scène d'action que l'on veut raconter.

Se poser les bonnes questions.

Et pour ça, il faut vous concentrer sur ce qu'elle doit raconter. Car une scène d'action n'est pas juste là pour se défouler. Comme les moments d'exposition, ou vous placez les enjeux, les contextes et les besoins de votre univers. Les scènes d'action sont là pour valoriser votre récit, lui apporter un élément complémentaire, qui aura son importance sur la fin de votre histoire, soit d'une façon directe, soit d'une façon indirecte.



**Exemple :** Le combat de Goku et Piccolo contre Raditz, grâce à ce combat face à un ennemi bien plus fort que le héros principal, Akira Tryama introduit les origines Sayen de Goku. Fait vivre son univers sans GOKU et met en place le lien entre Picolo et Gohan.

# Quelle question dois-je me poser ?

Pour apporter quoi ?

Quest ce que je veux apporter à mon histoire avec cette scène d'action ?

Montrer la capacité de mes héros ?

Montrer les enjeux de mon histoire ?

Poser un cadre dans mon univers ?

Créer la rivalité entre les personnages ?

Définir le chemin à accomplir jusqu'au but ?

ETC..

Donc, il est essentiel de planifier la séquence d'événements pour délivrer votre message à la suite de votre scène d'action.

Il se passe ça, de ce fait, il va arriver ça !

Il y a cet événement donc cela explique pourquoi il est arrivé ça ou il va arriver ça ?

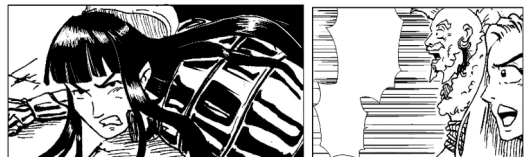
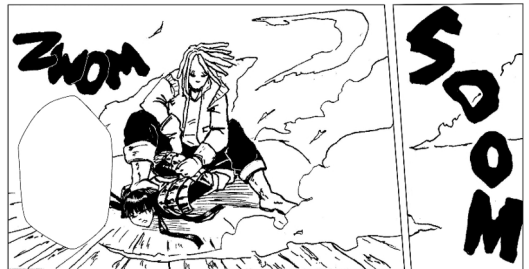
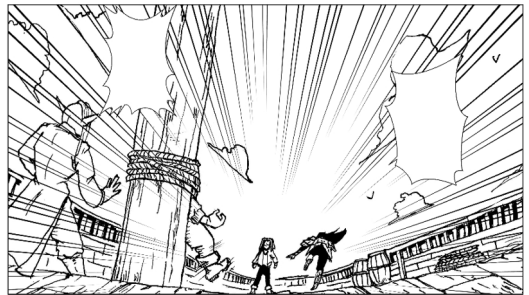
Suite à cette scène d'action tel.

Etc..

N'oubliez pas, pour que la scène soit facile à suivre pour le lecteur, vous devrez réfléchir combien de page, elle devra faire, pour transmettre votre message.

Les angles de vue peuvent également jouer un rôle important dans la narration de la scène, afin de démontrer la puissance ou le sentiment d'impuissance des personnages.

Et surtout rappeler vous qu'une scène d'action bien conçue doit capturer l'attention du lecteur et l'immerger dans l'histoire.



# Avec quel forme !

Est-ce qu'il s'agit d'un combat au sabre ou avec les poings ? Vos personnages ont-ils des notions d'art martial ou au contraire ne savent pas se battre ?

S'agit-il d'un moment capital dans votre histoire ou est-ce juste une démonstration du potentiel de votre héros ?

La scène du match de basket que vous dessinez à t'elle une importance pour la victoire ou pour la relation entre les joueurs etc.

Cela implique donc de comprendre les mouvements et les positions des personnages, ainsi que les émotions qu'ils expriment.

Il faut également tenir compte de l'arrière-plan et des éléments qui l'entourent, qui peuvent aider à renforcer l'atmosphère de la scène.





## Comment trouver l'inspiration pour sa scène d'action ?

Trouver l'inspiration pour une scène d'action peut être un défi, mais il existe plusieurs façons d'y parvenir.

Tout d'abord, il peut être utile de rechercher des références visuelles pour s'inspirer de la façon dont d'autres artistes ont représenté des scènes d'action.

Si vous souhaitez faire un manga avec des combats à mains nu ou avec des armes à feu, prenez le temps de visionner des films comme :

### Scène de combat :

- Matrix
- Balle perdue
- Ong Bak
- Opération dragon
- Le transporteur
- Banshee (série)
- 
- 
- 

### Course poursuite :

Fast and Furious  
Mad Max - Fury Road (2015)  
Duel (1971)  
Mad Max 2 - Le Défi (1981)  
Mad Max 2: The Road Warrior. ...  
Terminator 2 - Le Jugement dernier (1991) ...  
Drive (2011) ...  
Boulevard de la mort (2007) ...  
Baby Driver  
Les Blues Brothers (1980)

### Les scènes de sport :

Rien de mieux que de se servir des rediffusions de match :



# Autre modèle d'inspiration.

Mais bien sûr, vous pouvez vous inspirer des scènes de combats de certain manga et/ou de jeux vidéos.

Il peut être utile de faire des recherches sur les mouvements physiques et les techniques de combat pour aider à rendre les scènes d'action plus réalistes et crédibles. Des experts dans ces domaines peuvent fournir des conseils et des astuces pour rendre les mouvements des personnages plus dynamiques et convaincants.

Enfin, il peut être bénéfique de s'inspirer de sa propre expérience de vie pour créer des scènes d'action originales et personnelles. En utilisant ses propres émotions, sentiments et expériences, un artiste peut créer des scènes d'action uniques et significatives qui captivent l'attention des lecteurs.

Trouver l'inspiration pour les scènes d'action peut être un processus purement créatif, mais en sans références, elle risque de manqué de réalisme ou de lisibilité.

En explorant les sources d'inspiration disponibles et en puisant dans sa propre expérience personnelle, un artiste peut créer des scènes d'action mémorables et saisissantes.

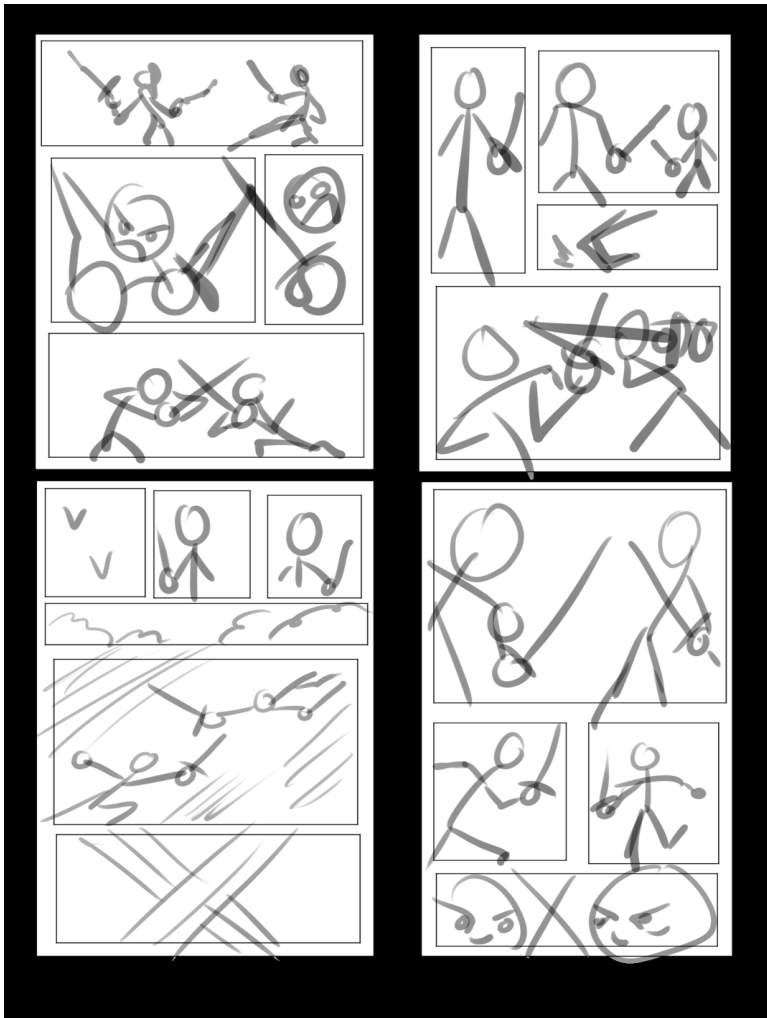




## Faire plusieurs story board d'une même scène :

Créer des storyboards comme si vous faisiez un animé :

Créer des scénarimages proches de ceux des animés pour vos scènes d'action. Cela peut vous aider à visualiser les mouvements et les angles de vue, ainsi qu'à identifier les zones qui nécessitent une amélioration.



## Utiliser des figurines d'action :

Utilisez des figurines d'action pour représenter les personnages de votre manga et créer des scènes d'action. Cela peut vous aider à visualiser les positions et les mouvements des personnages, ainsi qu'à trouver des angles de vue intéressants.

## Créer des maquettes :

Utilisez des matériaux tels que l'argile ou le papier mâché pour créer des maquettes de vos personnages et des décors de la scène d'action. Cela peut vous aider à visualiser la profondeur de la scène et à expérimenter avec différents angles de vue.



## Utiliser des logiciels avec de la 3D :

Clipstudio paint, ou blender, peuvent vous permettre après un certain temps d'apprentissage à trouver des angles de vue adaptés à votre histoire. Ces méthodes peuvent aider à améliorer la cohérence et la fluidité de vos scènes d'action, ainsi qu'à rendre la lecture de votre manga plus immersive et agréable pour le lecteur.

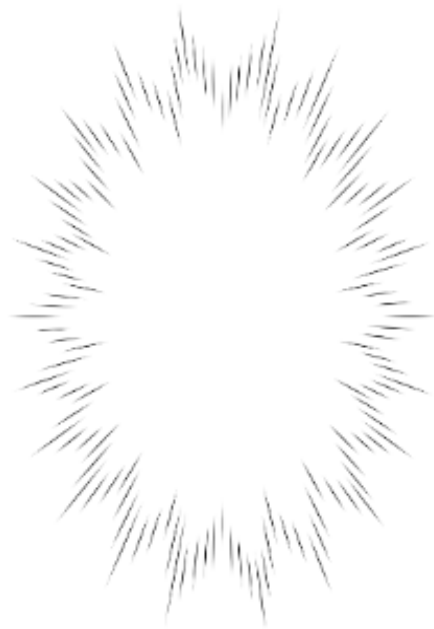
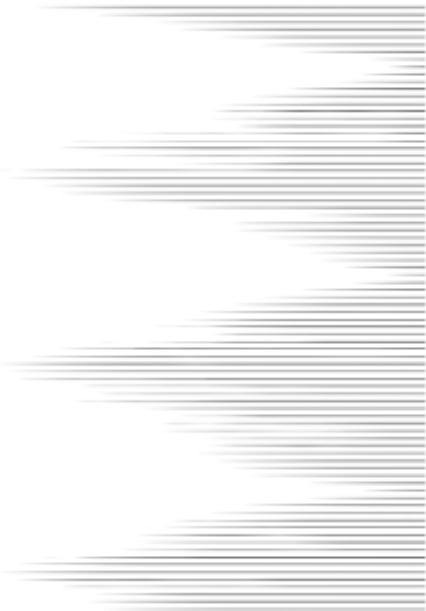
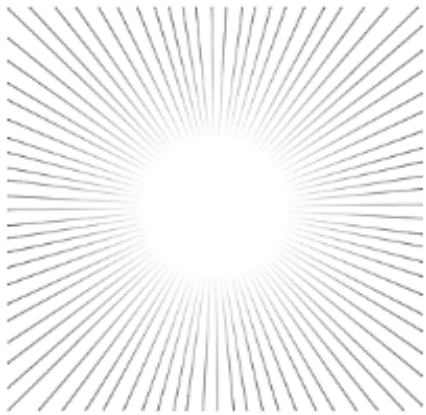


# Les outils visuels

Obligatoire dans la narration manga, les outils visuels, sont ce qui donne tout son charme à ce média.

*Les lignes de vitesse :*

Les lignes de vitesse, également appelées « lignes cinétiques », sont un élément important pour donner de la dynamique et de la vitesse à une scène d'action dans un manga. Ces lignes sont généralement dessinées autour des personnages en mouvement pour donner une impression de vitesse et de mouvement rapide. Exemple de ligne de vitesse



## Voici quelques conseils pour utiliser efficacement les lignes de vitesse dans vos scènes d'action :

**Utilisez des lignes simples et claires :** Les lignes de vitesse doivent être simples et claires pour que le lecteur puisse facilement suivre le mouvement. Évitez de surcharger la page avec trop de lignes ou des motifs compliqués.

**Utilisez des couleurs contrastantes :** Les lignes de vitesse peuvent être dessinées avec une couleur contrastante pour les faire ressortir sur la page et donner plus d'impact.

**Utilisez les lignes de vitesse pour diriger l'attention du lecteur :** Les lignes de vitesse peuvent être utilisées pour diriger l'attention du lecteur vers les parties les plus importantes de la scène. Par exemple, des lignes de vitesse qui convergent vers le point d'impact d'un coup de poing peuvent renforcer l'impact visuel.

**Utilisez des formes différentes pour les lignes de vitesse :** Les lignes de vitesse peuvent être dessinées dans différentes formes pour représenter différents types de mouvements. Par exemple, des lignes ondulées peuvent représenter un mouvement fluide, tandis que des lignes brisées peuvent représenter un mouvement saccadé.

**Soyez cohérent dans l'utilisation des lignes de vitesse :** Les lignes de vitesse doivent être utilisées de manière cohérente pour éviter de distraire le lecteur. Utilisez-les de manière cohérente dans toutes les scènes d'action pour donner une impression globale de dynamisme à votre manga.

ligne de vitesse dans les scènes d'action manga



## Les onomatopées :

Les onomatopées sont un élément important dans les scènes d'action d'un manga. Ce sont des mots ou des sons qui représentent une action ou un effet sonore, tels que « bam », « crack » ou « whoosh ». Les onomatopées peuvent aider à ajouter du dynamisme et de l'impact visuel à vos scènes d'action.

Voici quelques conseils pour utiliser efficacement les onomatopées dans vos scènes d'action :

Soyez créatif dans le choix des onomatopées : Utilisez des onomatopées qui représentent vraiment le son ou l'effet sonore que vous voulez représenter. Soyez créatif et utilisez des onomatopées qui sortent de l'ordinaire pour ajouter de l'originalité à votre manga.

Utilisez des polices différentes : Utilisez des polices différentes pour représenter différentes onomatopées. Utilisez des polices plus grandes pour les onomatopées plus fortes et plus puissantes, et des polices plus petites pour les onomatopées plus discrètes.

Placez les onomatopées près de la source du son : Placez les onomatopées près de la source du son pour aider à renforcer l'effet visuel et sonore de la scène. Par exemple, placez l'onomatopée « boom » près de l'impact d'un coup de poing.

Soyez cohérent dans l'utilisation des onomatopées : Utilisez les onomatopées de manière cohérente dans toutes les scènes d'action de votre manga pour éviter de distraire le lecteur. Utilisez des onomatopées similaires pour des actions similaires pour aider le lecteur à suivre facilement l'action.

## *Poser sa caméra au bon endroit :*

Le choix de l'angle de vue pour une scène d'action dépend du but que vous souhaitez atteindre. Il peut être utilisé pour créer un effet dramatique, pour donner une perspective unique ou pour aider à raconter l'histoire. Voici quelques points à considérer lors du choix de l'angle de vue pour votre scène d'action dans votre manga :

## Le point de vue du personnage :

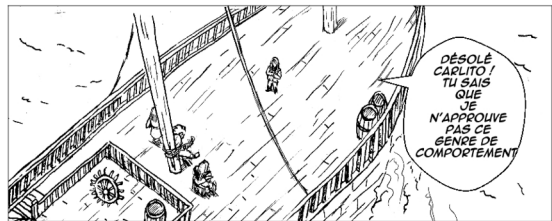
Lorsque vous choisissez un angle de vue pour votre scène d'action, envisagez de prendre le point de vue du personnage qui est le plus impliqué dans la scène. Cela peut aider le lecteur à s'immerger dans l'action et à ressentir l'intensité de la scène.

L'emplacement des personnages : L'emplacement des personnages dans la scène peut également influencer l'angle de vue. Si les personnages sont dispersés dans une grande zone, vous pourriez envisager un angle de vue aérien pour montrer l'étendue de l'espace. Si les personnages sont dans un espace confiné, un angle de vue plus rapproché peut être plus approprié.

**Le ton de la scène :** Le ton de la scène peut également aider à déterminer l'angle de vue approprié. Par exemple, une scène de combat intense peut être mieux représentée avec un angle de vue à partir du niveau du sol, tandis qu'une scène plus calme peut être mieux représentée avec un angle de vue plus éloigné.

## La composition de la scène :

La composition de la scène peut également influencer l'angle de vue. Envisagez d'utiliser des angles de vue inclinés ou des angles de vue en plongée pour ajouter de l'impact visuel à la scène.



# Les erreurs à éviter

## **Le réalisme du mouvement**

Souvent mal travaillé par les mangakas amateurs, manquant d'expérience ou de travail. Le corps peu s'il est mal dessiné nuire à la totalité de la scène, c'est pour ça que vous devez bien maîtriser l'anatomie du corps humain. Pour vous aider, vous pouvez aller lire cet article où je vous donne les bases de l'anatomie

## **Des dialogues vu et revu**

Une des erreurs les plus classiques pour un jeune débutant est la fameuse phrase :

» Tu vas mourir » ou « Tu vas crever »

Phrase lourde de sens dans un récit qui arrive sans que rien de préalable amène à cette phrase. Pour créer de l'intensité dans le dialogue, on doit ressentir la menace que représente l'antagoniste du héros ou la volonté du héros à aller jusqu'à l'extrême limite qui est le meurtre de son opposant. C'est une phrase qui doit avoir un impact suffisamment fort et ne doit pas être utilisée juste par ce que ça fait classe et sans aucune raison valable.

## **Des cases et des cases de ligne de mouvement**

Au point que l'on ne les regarde même plus jusqu'à ce que l'action se calme et que, l'on passe à autre chose.

## **Des mises en scène illisibles**

C'est quand votre représentation du mouvement ou de l'action est tellement confuse que l'on est obligé de revenir en arrière pour essayer de comprendre ce qu'il vient de se passer.

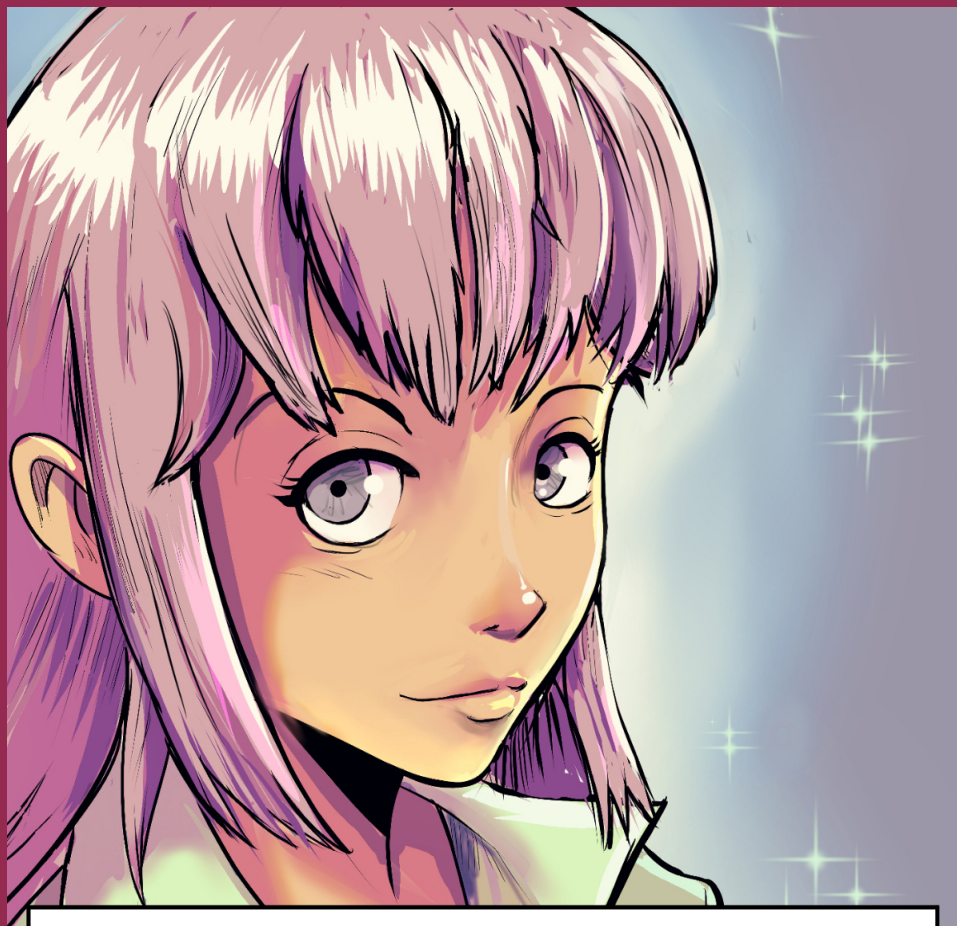
## **Des scènes de combat trop longues ou trop courtes**

C'est quand même un moment important de votre histoire, donc veillez bien à ce qu'elle soit ni trop longue. Cela risquerait de faire perdre de l'intensité si elle est trop longue. Et si elle est trop courte, cela lui ferait perdre de l'importance.

Rester sur 2 ou 3 pages d'actions environ, faire une pause dans votre récit avec quelques dialogues et continuer votre scène.







**COMMENT METTRE  
EN COULEUR  
UN PERSONNAGE**

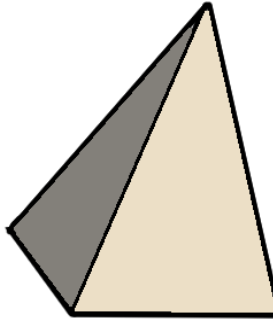
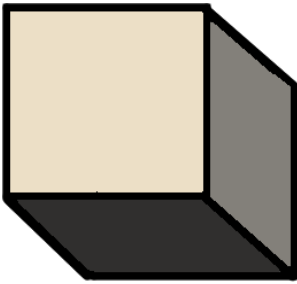
# Les bases

Avant la lumière, il y avait l'obscurité, et puis on a vu des choses en couleurs, Voilà tout ce que vous devez savoir sur les bases de la mise en couleur.

Tout est une question de Lumière, d'ombres et de couleurs.

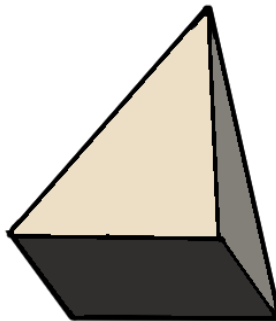
## Premier exercice :

Des Boules, des cubes et des triangles.



- Faire ces 3 formes géométriques dans 3 sens différents.

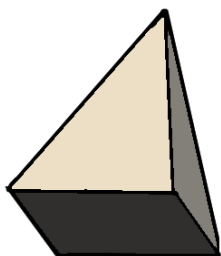
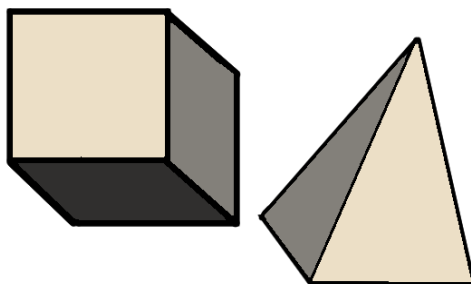
( vous pouvez utiliser des feutres de différentes couleurs ou du crayon de papier, l'important est de bien voir la différence entre les différents cotés.)



**Partage ta réponse sur discord :**  
**<https://discord.gg/HcBRgmtbS2>**

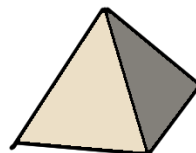
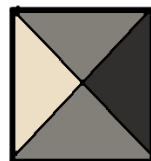
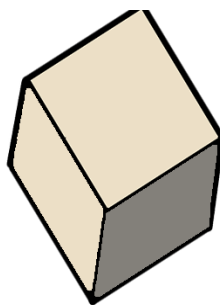
Vous venez de découvrir le principe d'ombre et de lumière.

- 1 ) Les parties claires sont les éléments exposés à la lumière,
- 2 ) Les parties grises ne sont pas éclairées, mais profite de la luminosité de l'environnement.
- 3 ) Les parties sombres sont dénué de lumière, et donc sont sombres.



Comme on peut le voir, la lumière et l'ombre ne sont pas toujours obligatoire.

Cela dépendra de..



## La source de lumière

Du moins plus que la source, l'origine d'où vient la lumière.  
La source étant si elle vient du soleil ou d'une lampe artificiel, ou de plusieurs sources lumineuses

Donc vos ombres et votre lumière vont dépendre d'où provient le faisceau de lumière.

### Exercice 2 :

Trouve d'où viens la lumière ?

**Partage ta réponse sur discord :**

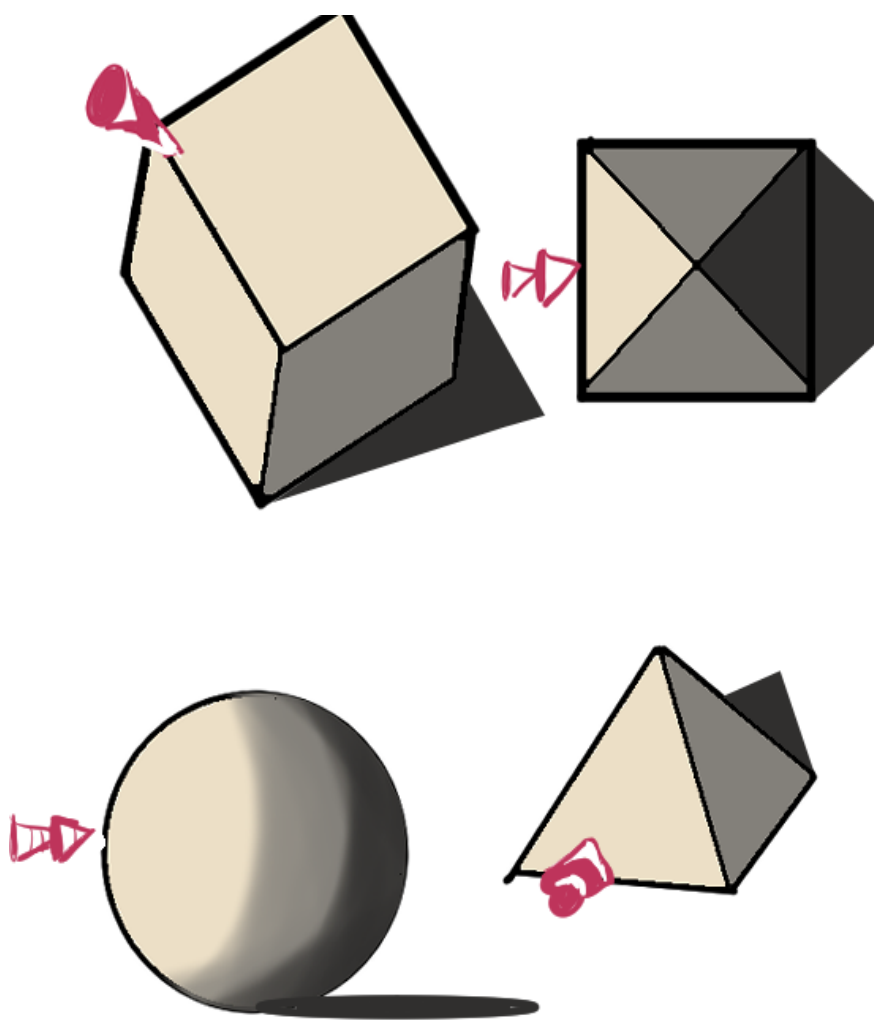
**<https://discord.gg/HcBRgmtbS2>**



# Qui dit lumière..

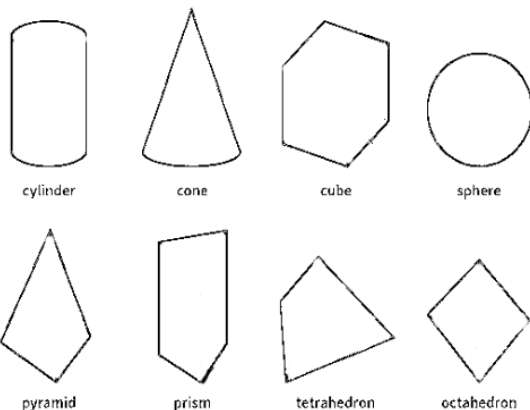
Dit ombre... et oui voici le deuxième élément à comprendre quand on veut faire de la couleur.

Qui dit source de lumière dit forcément ombres. Et c'est cette association qui vous donnera ...



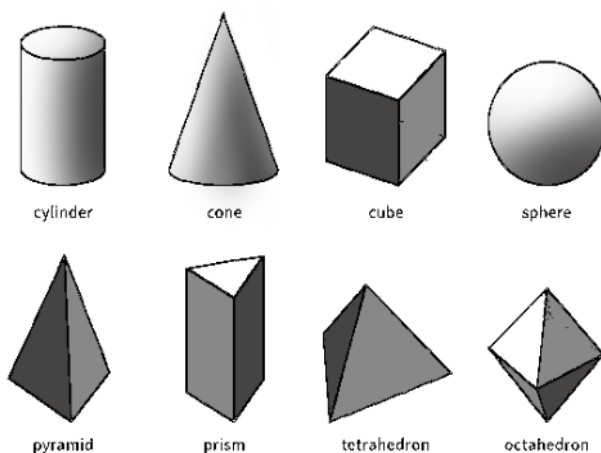
# Les volumes

Les volumes sont créés par l'association des ombres et de la lumière, et c'est ce qui permet à notre cerveau de comprendre et d'interpréter ce qu'il voit en 3D



Ici, voilà ce qu'il se passerait, si on voyait les formes qui nous entourent sans ombres ou sans lumière.

On comprend bien qu'avec l'association Ombre et Lumière On obtient les volumes en 3 dimensions qui nous permettent de nous repérer Dans nos environnements



# Les volumes, la clé d'une colorisation réussie

Effectivement, sans volume, il vous sera impossible de bien représenter la forme et le réalisme de vos illustrations. C'est pourquoi, vous devez passer de très nombreuses heures à vous entraîner à bien comprendre le concept de volume.

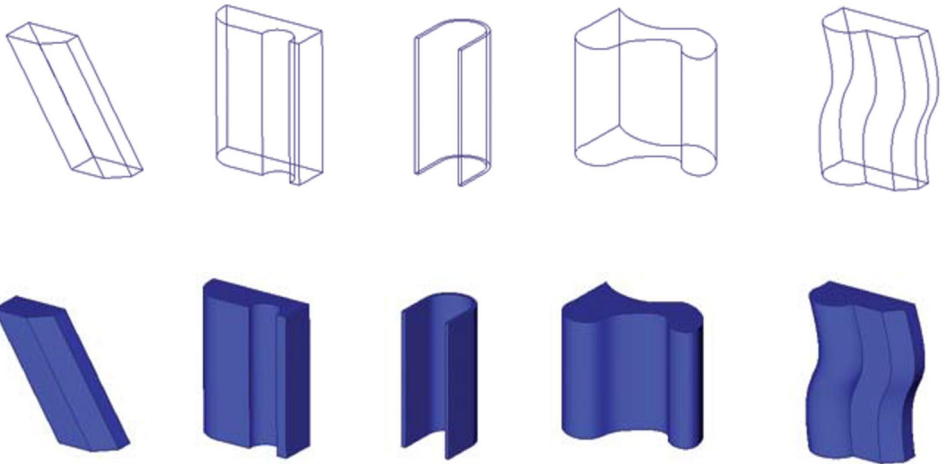
## Exercice 3 :

Dessinez et trouvez les ombres de formes solides complexes.

**Partage ta réponse sur discord :**

**<https://discord.gg/HcBRgmtbS2>**

Exemple :



# Déconstruire les choses

On attaque maintenant une partie clé de cette E-book, qui va certainement tout changer pour vous.

## La déconstruction :

c'est le principe de demander à votre cerveau de prendre un élément que vous observez et de le déconstruire mentalement afin de n'y voir que des formes géométriques.

Exemple :



Prenons un visage simple, sans ombres.

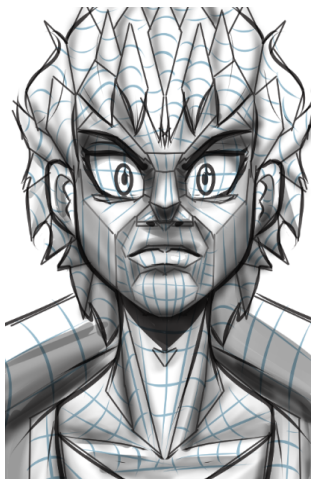


Puis déconstruisons en essayant de visualiser uniquement les formes géométriques, comme si on transformait notre personnage en cyborg.





Ensuite, j'essaie de déterminer, avec des traits de repère, la forme en 3d du visage.



Puis, je me sers de ses nouveaux repères pour placer des ombres, selon ce que j'ai compris des différents volumes du visage.



Enfin, je me débarrasse des traits de repères et peaufine les ombres, Et on obtient les volumes du visage en relief

# CHAPITRE 2 : LA COULEUR

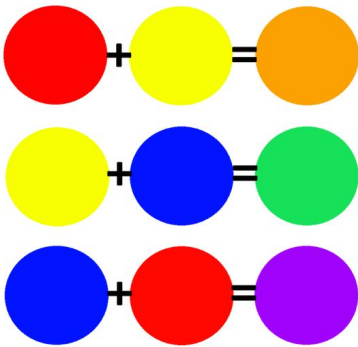
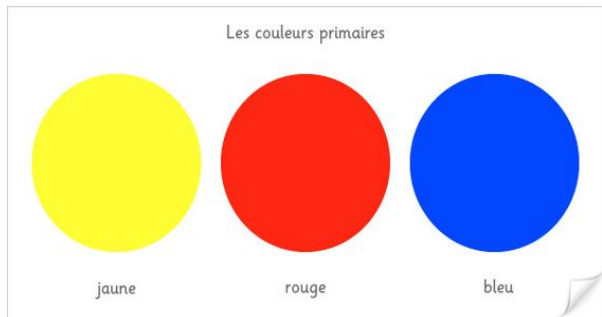
Maintenant, que l'on a vu ensemble, le principe de volume, d'ombre et de lumière.

Il nous faut parler de la couleur.

Comme vous le savez, il existe trois couleurs primaires et trois couleurs secondaires ?

Le reste étant des déclinaisons à l'infini des unes mélangé aux autres.

Les couleurs primaires sont :



Les couleurs secondaires :

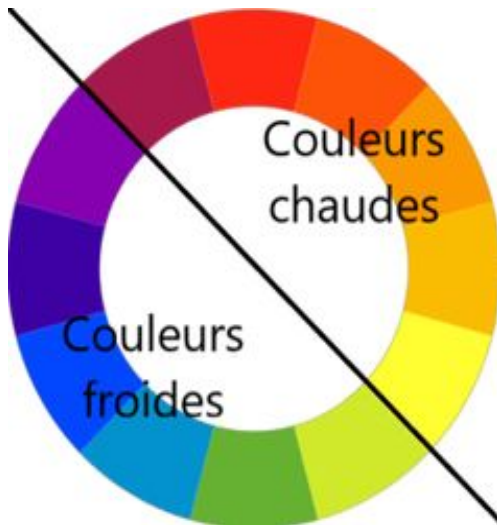
sont créées en combinant deux couleurs primaires en quantités égales. Les couleurs secondaires sont le jaune (rouge + vert), le magenta (rouge + bleu) et le cyan (bleu + vert).

Les couleurs tertiaires :

elles sont créées en mélangeant une couleur primaire avec une couleur secondaire adjacente. Par exemple, le rouge-orange est une couleur tertiaire créée en mélangeant du rouge (couleur primaire) avec du jaune (couleur secondaire).

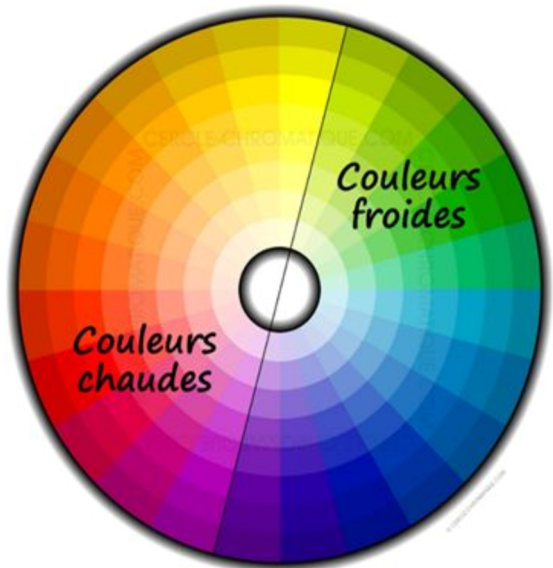


Ensuite cela se divise en 2 grandes catégories, Les couleurs chaudes et les couleurs froides



Les couleurs chaudes sont majoritairement influencées par le rouge et le jaune. Les couleurs chaudes, sont les couleurs qui sont associées à la chaleur et à l'énergie. Elles comprennent le rouge, l'orange et le jaune.

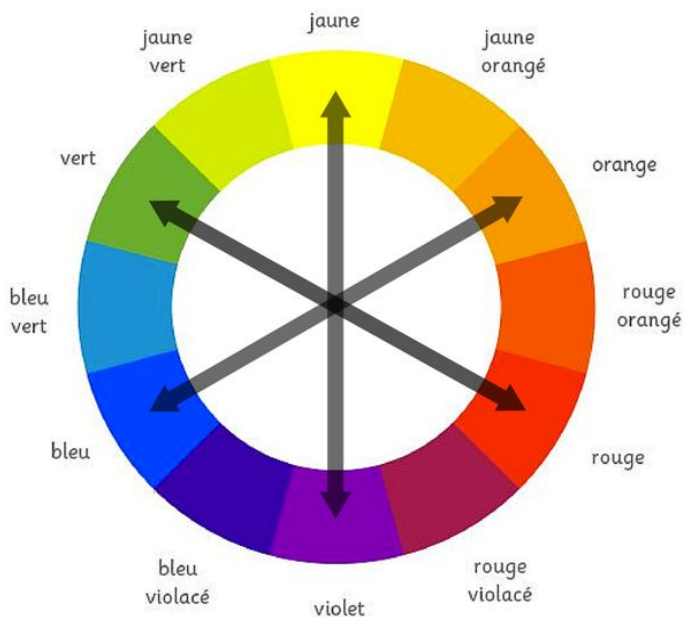
Les couleurs froides sont majoritairement influencées par le bleu et le vert. Les couleurs froides sont les couleurs qui sont associées à la fraîcheur et à la sérénité. Elles comprennent le bleu, le vert et le violet.



# Associer les couleurs entre elles

Pour ça il faut comprendre un concept qui s'appelle la complémentarité. C'est à dire qu'il existe des règles qui facilitent le mélange des couleurs.

Pour vous expliquer ça différemment, Les couleurs complémentaires sont les couleurs qui se trouvent directement en face l'une de l'autre sur le cercle chromatique.



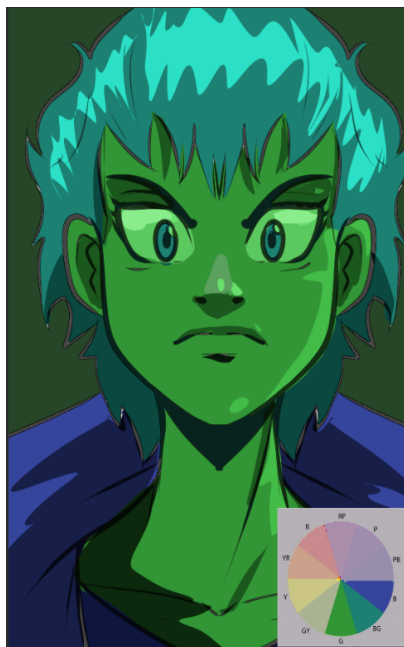
Les couleurs complémentaires sont souvent utilisées ensemble pour créer un contraste saisissant, par exemple le rouge et le vert, le bleu et l'orange, le jaune et le violet.

Ici par exemple :  
Un portrait en nuance de rouge et de vert  
Et un autre en nuance de orange et de bleu



# Les autres combinaisons complémentaires

Vous pouvez également utiliser d'autres combinaisons complémentaires comme dans l'exemple ci dessous



## Exercice 5 :

Prendre ces modèles et les colorier uniquement avec 2 couleurs complémentaires

Partage ta réponse sur discord : <https://discord.gg/HcBRgmtbS2>



# Les couleurs neutres, les exceptions qu'il ne faut pas utiliser

Les couleurs neutre sont des couleurs sans saturation, comme le noir, le blanc, le gris et le beige.





# La saturation et la luminosité

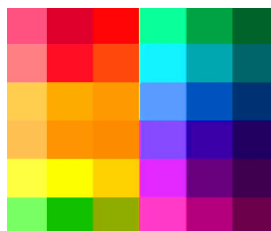
Je vais maintenant vous parler de quelques choses de moins connu, mais qui va faire toute la différence dans vos futurs illustrations.

C'est le concept de saturation et de luminosité

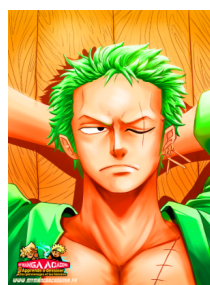
la saturation et la luminosité sont deux caractéristiques importantes de la couleur qui peuvent affecter son apparence et sa signification.

## La saturation :

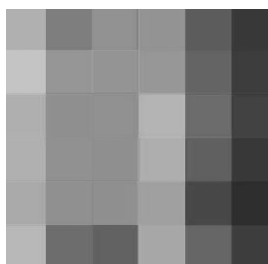
La saturation fait référence à la pureté ou à l'intensité d'une couleur. Une couleur très saturée est très vive et intense, tandis qu'une couleur peu saturée est plus terne et moins intense. La saturation peut être utilisée pour renforcer l'impact émotionnel d'une image. Par exemple, une image utilisant des couleurs très saturées peut sembler plus énergique et excitante, tandis qu'une image utilisant des couleurs peu saturées peut sembler plus calme et paisible.



Saturé à 100 %



Désaturé à 50 %



Désaturé à 0 %



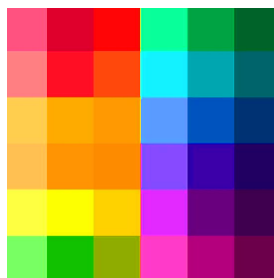


## La luminosité :

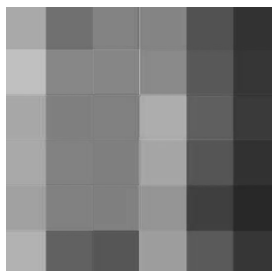
La luminosité fait référence à la quantité de lumière reflétée par une couleur. Les couleurs lumineuses sont plus claires et semblent refléter plus de lumière, tandis que les couleurs sombres sont plus foncées et semblent absorber plus de lumière. La luminosité peut être utilisée pour créer des contrastes, comme dans une image avec un fond sombre et des objets lumineux en premier plan, ou pour donner une impression de profondeur, comme dans une image avec des couleurs plus sombres à l'arrière-plan pour simuler une distance.



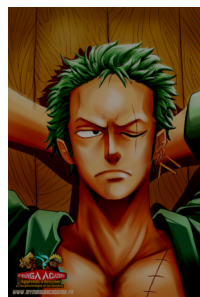
Lumière à 100 %



Lumière à 50%



Lumière à 0%



Pour résumer, la saturation va vous permettre de donner un côté « FLASHY » ou ternes à vos images.

La ou la luminosité va donner un côté plus Lumineux ou sombre à vos illustrations

La saturation et la luminosité ensemble : Ensemble, la saturation et la luminosité peuvent affecter la signification d'une couleur. Par exemple, une couleur très lumineuse et très saturée peut sembler plus joyeuse et dynamique, tandis qu'une couleur peu saturée et peu lumineuse peut sembler plus terne et monotone. En général, les couleurs vives et saturées peuvent être utilisées pour attirer l'attention, tandis que les couleurs plus terne et moins saturées peuvent être utilisées pour créer une atmosphère plus calme et apaisante.

# La Lumière

Dans la peinture, le dessin ou la photo, la lumière est un élément important qui permet de donner vie et de réalisme aux formes et aux couleurs. La lumière est représentée en peinture par l'utilisation de valeurs, qui sont les différentes nuances de lumière et d'ombre présentes dans une scène. ( Voir Chapitre 1)

Il est important de comprendre les principes de la lumière en peinture pour créer des images réalistes et convaincantes. Les artistes doivent prendre en compte l'angle et la direction de la lumière, ainsi que les couleurs et les textures de la surface éclairée, pour représenter la lumière de manière crédible. La lumière est un élément essentiel de l'art visuel, et une maîtrise de ses principes peut aider les artistes à créer des images saisissantes et mémorables.

La lumière peut être représentée de différentes manières, selon le style et la technique utilisés. Voici quelques exemples de techniques courantes pour représenter la lumière :





## La technique du clair-obscur :

Cette technique consiste à utiliser des contrastes forts entre les zones lumineuses et les zones sombres d'une image. Elle permet de donner un aspect dramatique et profond à l'image, et peut être utilisée pour créer une atmosphère intense ou mystérieuse.

## La technique de la lumière diffuse :

Cette technique consiste à utiliser des couleurs claires et douces pour représenter une lumière douce et diffuse, comme celle d'un ciel nuageux ou d'une journée brumeuse. Elle peut être utilisée pour créer une atmosphère paisible ou romantique.



## La technique de la lumière directe :

Cette technique consiste à utiliser des couleurs plus vives et saturées pour représenter une lumière directe, comme celle du soleil ou d'une lampe. Elle peut être utilisée pour créer un effet de chaleur ou de luminosité, ou pour attirer l'attention sur un élément particulier de l'image.

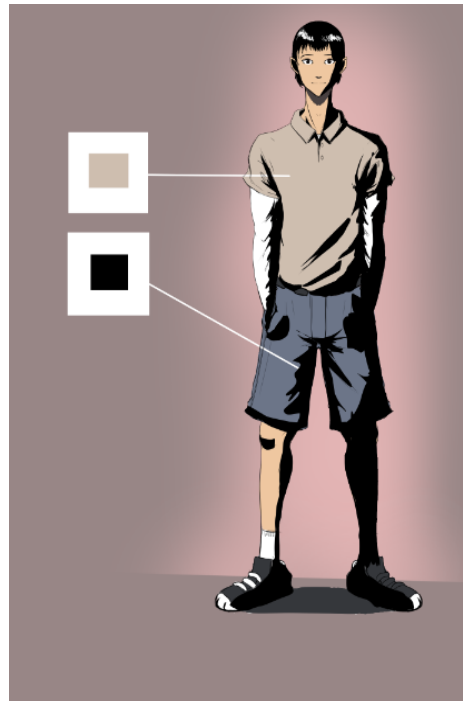
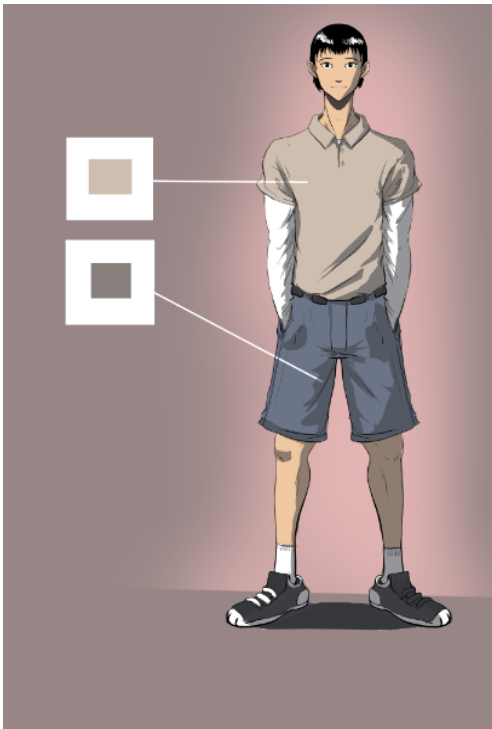


# Les Ombres

Une des erreurs les plus communes à celles et ceux qui veulent mettre en couleurs leur dessin, c'est de penser que puisque c'est de l'ombre c'est forcément noir...

Pour bien comprendre la notion d'ombre, vous devez intégrer qu'il s'agit en fait d'une couleur qui est foncée et non d'une masse noire qui recouvre une couleur.

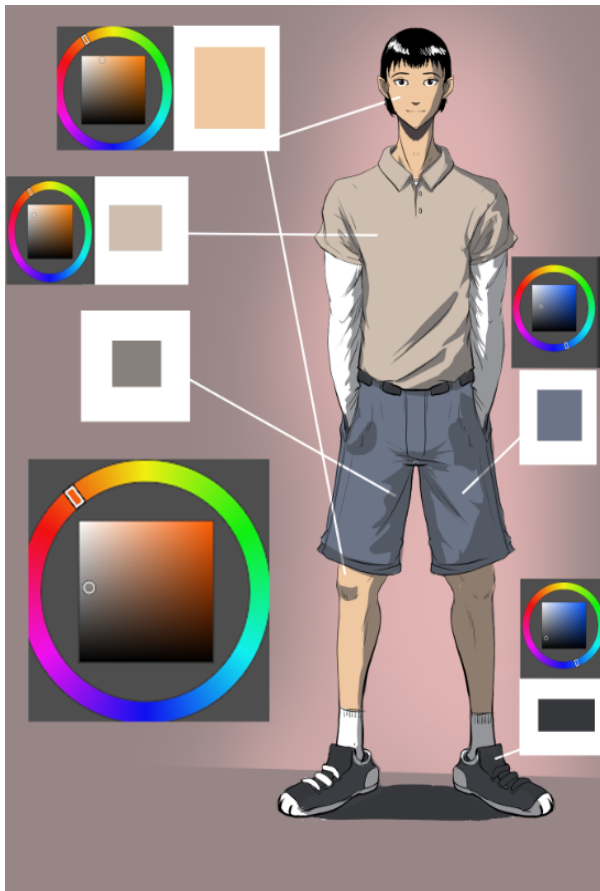
En effet la lumière ne crée pas de noir, elle enlève de la lumière à une couleur.



# Quel couleurs utiliser pour faire des ombres ?

Comme on peut le voir sur cette image, je n'ai utilisé que deux couleurs pour toute cette illustration.

Du bleu et du orange, deux couleurs opposé en complémentaire.



Donc pour les ombres, j'ai juste eu à choisir entre une des deux couleurs et de la foncer.

## Pour le dessin numérique :

Jouer avec l'opacité des calques

## Pour le dessin traditionnel :

Choisissez un feutre à alcool qui reste dans la même tonalité.



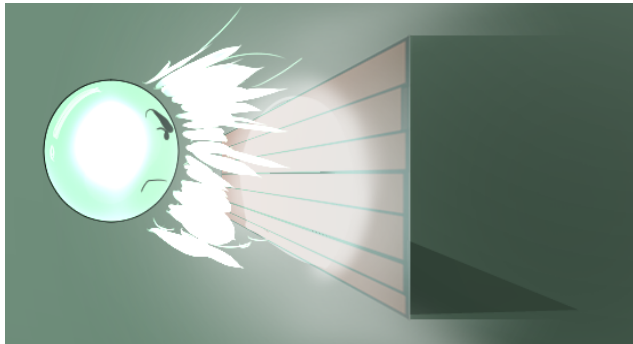
## Comment bien placer ses ombres ?



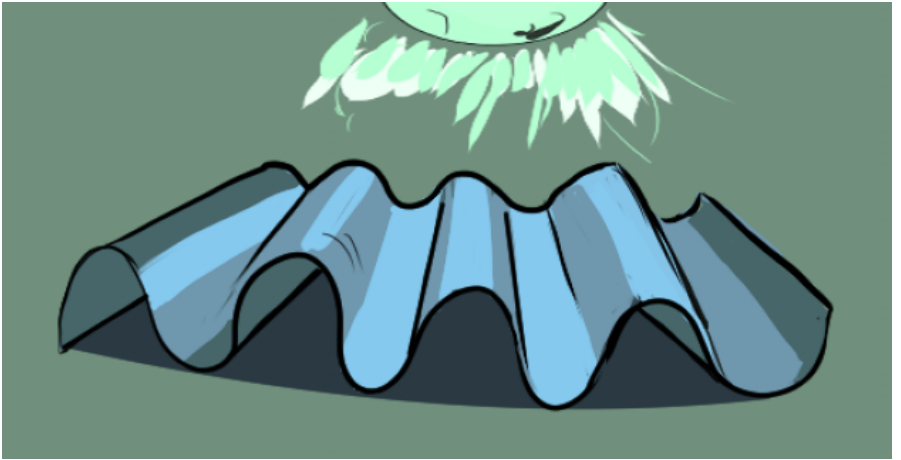
Comme vous l'avez compris, qui dis ombre dis lumière.

Donc pour bien définir ou placer vos ombres, vous devez définir d'où vient la lumière

Et c'est là où vient l'exercice précédant sur les volumes, vous devez visualiser quel sont les obstacles que rencontre la lumière







Entraînez-vous, avec des formes complexes pour qu'en suite vous transposiez votre savoir sur vos personnages.

Comme ici dans l'exemple.

C'est un excellent entraînement pour, les ombres sur les tissus



# Comment utiliser les couleurs dans vos illustrations

Les couleurs jouent un rôle crucial dans l'illustration, car elles peuvent évoquer des émotions, renforcer le message d'une image, et attirer l'attention du spectateur. Voici quelques conseils sur la façon de les utiliser efficacement dans l'illustration :

*Comprendre la signification symbolique des couleurs :*

Les couleurs ont des significations symboliques culturelles importantes. Il est donc essentiel de comprendre comment les couleurs peuvent être interprétées et utilisées pour transmettre un message. Par exemple, si vous voulez représenter un personnage maléfique dans une illustration, vous pourriez utiliser des couleurs sombres et froides, comme le noir ou le bleu foncé, pour communiquer une atmosphère menaçante.

Le rouge est souvent associé à l'amour et à la passion dans la culture occidentale, tandis que dans la culture chinoise, il est associé à la chance et au bonheur. De même, le blanc est souvent associé à la pureté. Etc.

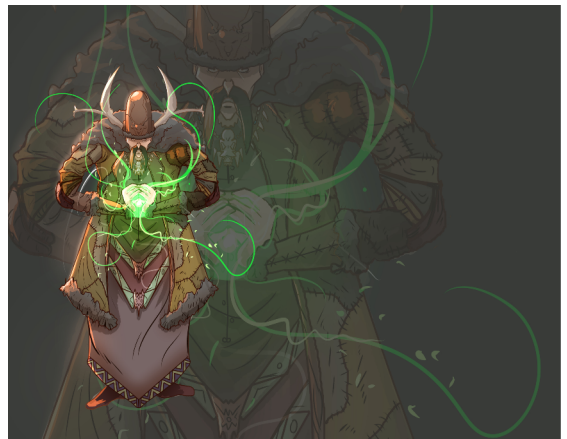


Créer une palette de couleurs cohérente : Dans une illustration, il est important de créer une palette de couleurs cohérente qui fonctionne bien ensemble. Vous pouvez choisir une palette de couleurs monochromatique, qui utilise différentes nuances de la même couleur, ou une palette de couleurs complémentaires, qui utilise des couleurs opposées sur le cercle chromatique pour créer un contraste saisissant.



### Utiliser la couleur pour guider l'œil du spectateur :

Les couleurs peuvent également être utilisées pour guider l'œil du spectateur vers les éléments les plus importants d'une illustration. Par exemple, en utilisant une couleur vive ou contrastante pour mettre en évidence une zone spécifique, vous pouvez attirer l'attention du spectateur et créer un point focal.



## Utiliser la couleur pour créer de la profondeur :

Les couleurs peuvent également être utilisées pour créer de la profondeur dans une illustration. En utilisant des couleurs plus chaudes et saturées pour les éléments en avant-plan et des couleurs plus froides et désaturées pour les éléments en arrière-plan, vous pouvez donner l'impression que certains éléments sont plus proches ou plus éloignés.



## Équilibrer les couleurs :

Dans une illustration, il est important d'équilibrer les couleurs pour éviter que certaines ne dominent trop l'image. Vous pouvez utiliser des couleurs plus neutres pour créer un équilibre, ou répartir les couleurs de manière égale à travers l'ensemble de l'image.

# Comment mettre en couleur une illustration

Je vais vous expliquer ici, pas à pas comment mettre en couleur une illustration.

Que ce soit pour le numérique ou pour le traditionnel, la méthode reste la même.

Faites un dessin bien propre, **en numérique.**

**En traditionnel**, faite un bon crayonné, et ensuite placé une feuille blanche par-dessus, afin de mettre la couleur à part. Une fois la mise en couleur terminée, il ne vous restera plus qu'à faire votre encrage par-dessus.

Je vous conseille l'usage d'une table lumineuse, pour réussir votre mise en couleur



- Limiter votre choix à 3 couleurs, dans lesquels vous piocherez vos nuances

- Sélectionner une couleur avec peu de saturation et peu de lumière, ici un bordeaux pâle

- Faites les ombres avec en définissant une direction pour la source de lumière



- Posez vos couleurs

- L'ombre que vous avez dessiné avant va automatiquement assombrir vos couleurs, leur donnant une couleur d'ombre naturelle.

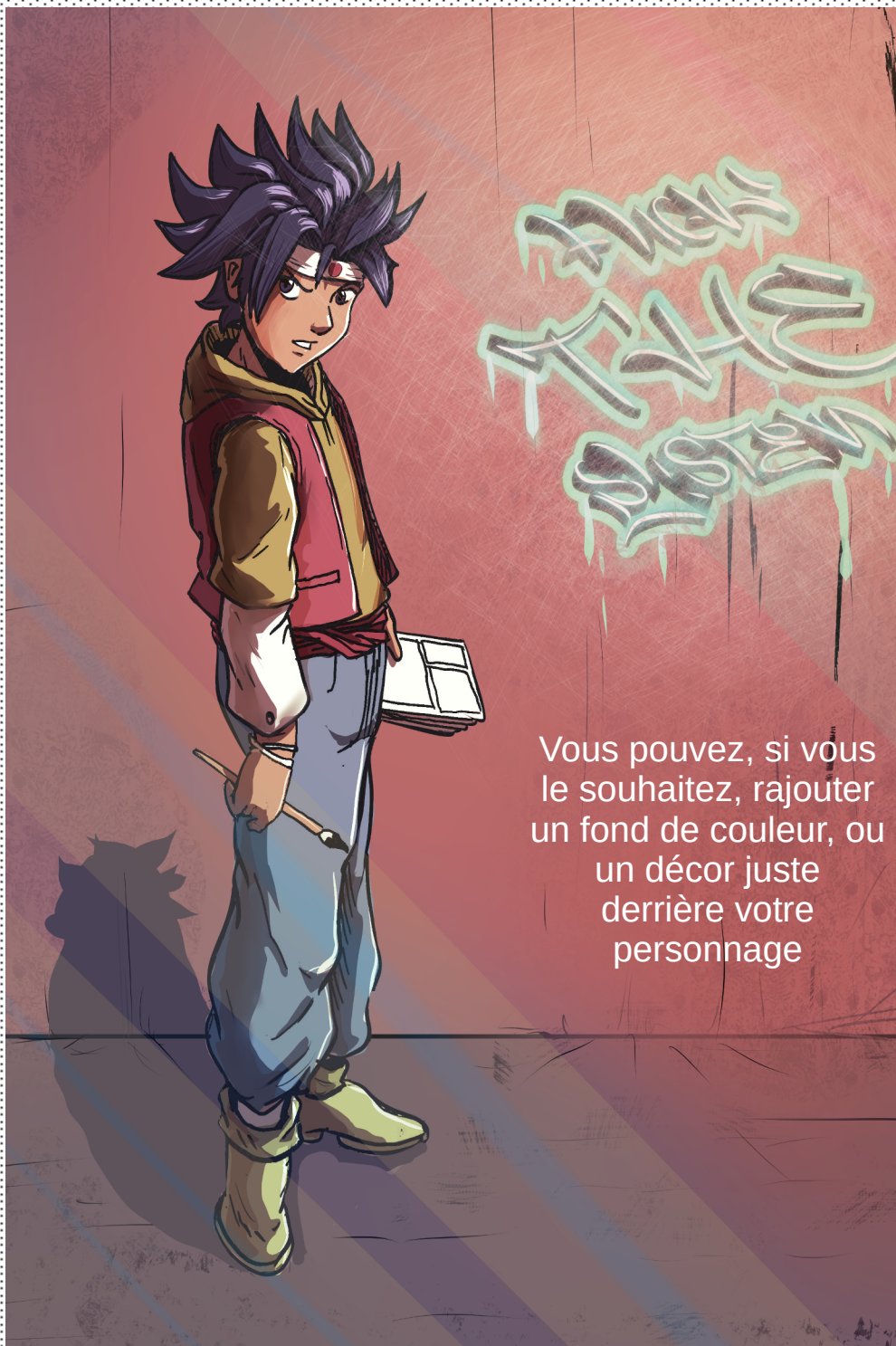
En numérique : Faire les aplats de couleurs sur un nouveau calque en mode Produit



- Placer des rehaut de lumière avec du blanc ( au posca blanc en traditionnel )

Et renforcer les ombres avec une nouvelle couche de bordeaux pâle par-dessus

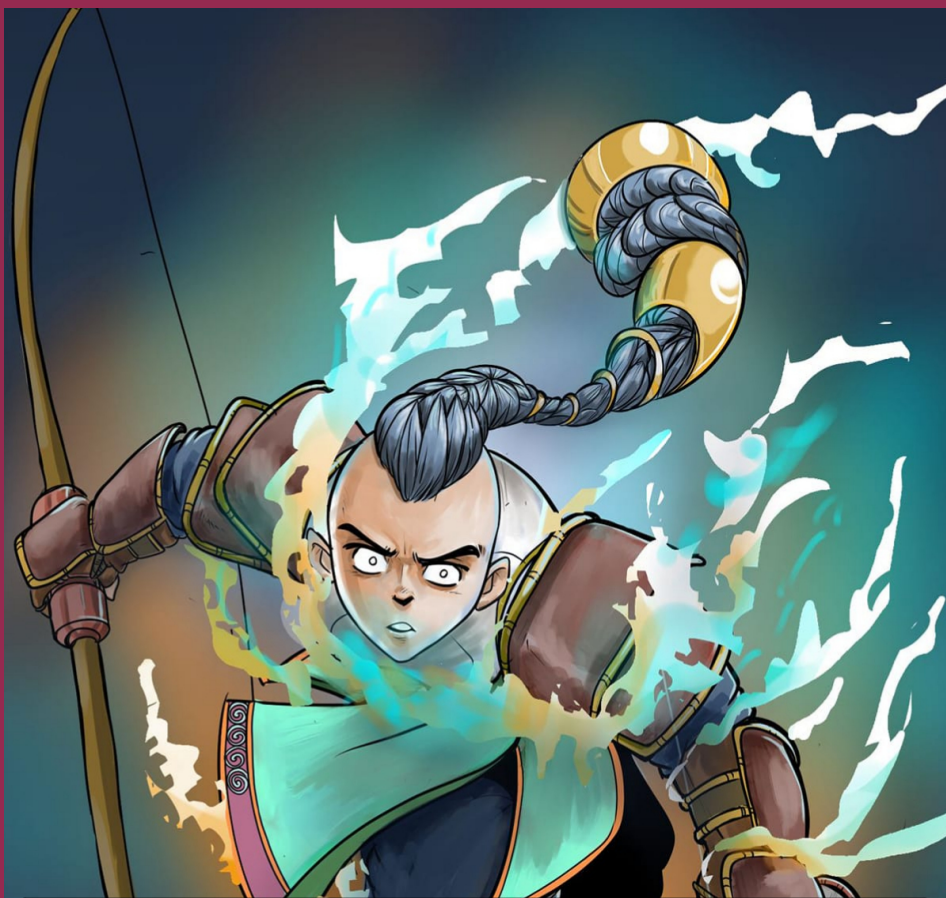




Vous pouvez, si vous  
le souhaitez, rajouter  
un fond de couleur, ou  
un décor juste  
derrière votre  
personnage







**ASTUCE DE  
MANGAKA**

# Astuce de mangaka

L'un des secrets d'une règle d'or pour créer un héros de manga attachant est de mettre en place un personnage qui a au moins une qualité exacerbée.

Cela peut être quelque chose d'aussi simple que son courage, ou sa volonté d'aider les autres.

Ça peut-être, si présent chez votre héros, que le reste de ses facultés sont amoindris, et que ce sont ses compagnons qui mette en relief, le côté linéaire du personnage.

## Les pieds sur terre, la tête dans les nuages

Le premier secret d'une pose dynamique ne concerne ni le mouvement du bassin, ni la position des mains. Ce premier secret concerne les pieds et la tête de vos personnages.

En effet, vous pourrez tordre vos personnages dans tous les sens, **s'ils n'ont pas bien les pieds sur terre, ils vont paraître bancals.**

Pour vérifier la stabilité de votre personnage, tracer **une ligne qui part du menton vers le sol.**

Si au bout de cette ligne, si vous tombez sur le pied de votre personnage, c'est que vous avez réussi à lui donner un bon équilibre.



Pour vérifier le bon équilibre d'un personnage debout, vous devez imaginer un triangle dont les pointes sont les pieds et la tête.



## Rajouter une étape lors de la conception de son personnage.

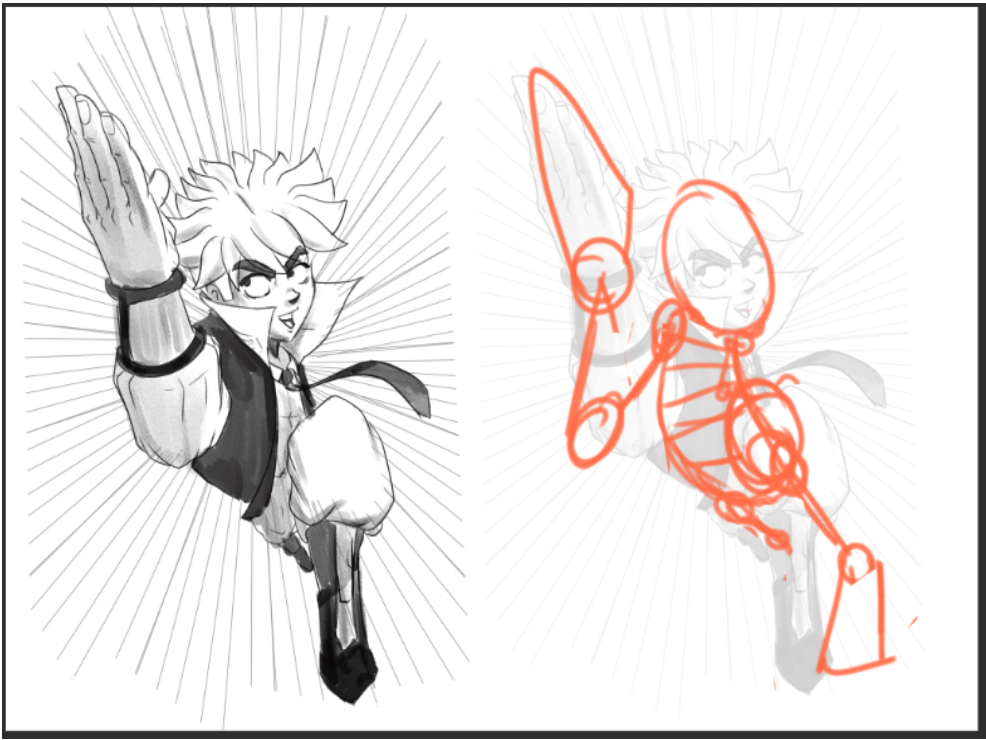
Ce secret, simple, est assez méconnu, et pourtant il va faire toute la différence entre votre croquis de base et votre dessin final.

L'étape à ajouter se situe juste avant l'encrage.

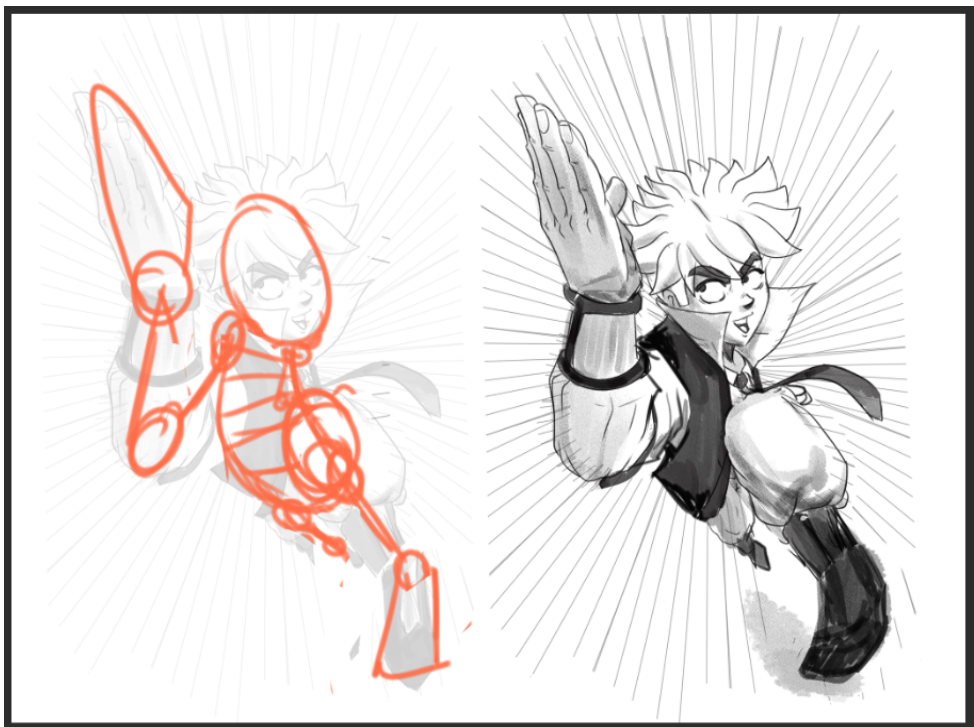
Alors qu'il vous semble terminé, votre dessin a besoin d'un ultime coup de crayon.

Lors de cette étape, **vous devez vérifier ou revérifier la structure de votre dessin.**

Si vous travaillez sur papier, il vous faudra une table lumineuse pour superposer votre croquis et une feuille blanche



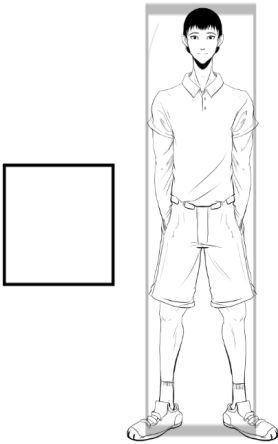
Sur cette image, on s'aperçoit que la base n'est pas bonne et que je dois modifier particulièrement le bras et la jambe.



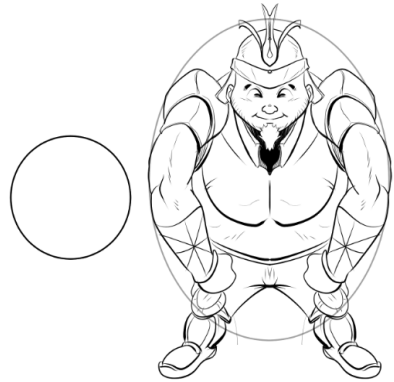
Une méthode très simple pour exprimer le caractère de vos personnages sera leur forme générale.

Pour ça, il existe trois grandes formes physiques de personnage :

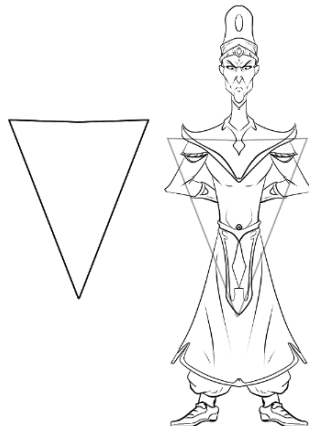
Le personnage de forme carré/rectangle :  
C'est un personnage droit, juste et avec un caractère affirmé



Le personnage rond :  
C'est un personnage doux, tendre ou fragile, mais peut également représenter la force et la puissance



Le personnage en triangle :  
C'est un personnage mesquin, rotor, ou vicieux

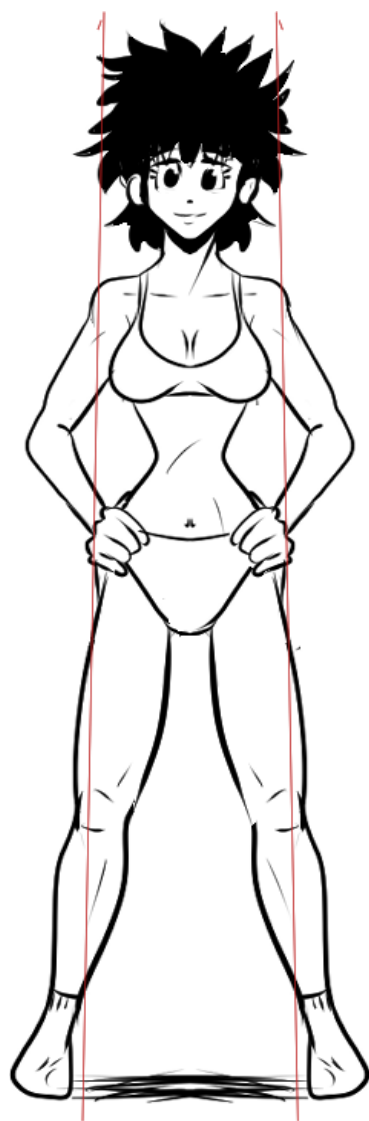


Si vous faites des yeux de femmes, mettez plus d'un reflet à l'intérieur de la rétine.



Ombrez juste en dessous la paupière, cela suffit à souligner le volume de l'œil.

les paupières doivent être dessinées en ayant conscience de la « bosse » que forme l'œil sous la paupière.



Le bassin féminin est aussi large que les épaule.





**LIENS  
UTILES**

# Liens utiles

Si vous voulez réellement progresser, vous allez être obligé d'aller sur ces deux sites web.

Le principe est simple, vous paramétrez la durée d'affichage du modèle, et vous devez le reproduire du mieux possible. Attention, le but n'est pas de faire du dessin réaliste, mais d'entraîner l'œil à décortiquer un corps et un mouvement. Et donc de reproduire la pose que vous avez sous les yeux.

Ne vous inquiétez pas, c'est très difficile au début, mais quand vous aurez compris que le challenge réside dans la globale et pas dans le détail, votre talent va exploser.

Je vous conseille de ne pas dépasser les 60 secondes d'affichage. L'idéal étant 30 secondes.

<https://www.posemaniacs.com/tools/thirtyseconds>

<https://quickposes.com/en>

**ATTENTION, les modèles sont essentiellement des nues.**

## Challenges

Timed practice

Random poses

Library

Get your QP certificate !

Desktop App

Contact

E-mail

password

[I forgot my password!](#)

[Login](#) [Create account](#)

[Why should I create an account?](#)

## About

I realized while practicing gesture drawing that usually the model got stuck in my head.

So I figured, drawing poses using photos of interesting models and characters will be much more stimulating

With that in mind I put together a library of images of cool models and poses for people to practice gesture drawing.

## Challenges



Chiaroscuro



Female Silhouette



Femme Fatales



Lying Distortion



Please Be Seated



Warriors

Interval 300 180 120 90 60 45 30 custom

\*Custom Intervals higher than 300s or lower than 30s will not count towards your certificate

Input your e-mail to track your progress and earn a [Quickposes Certificate!](#)

E-mail

[Start](#)

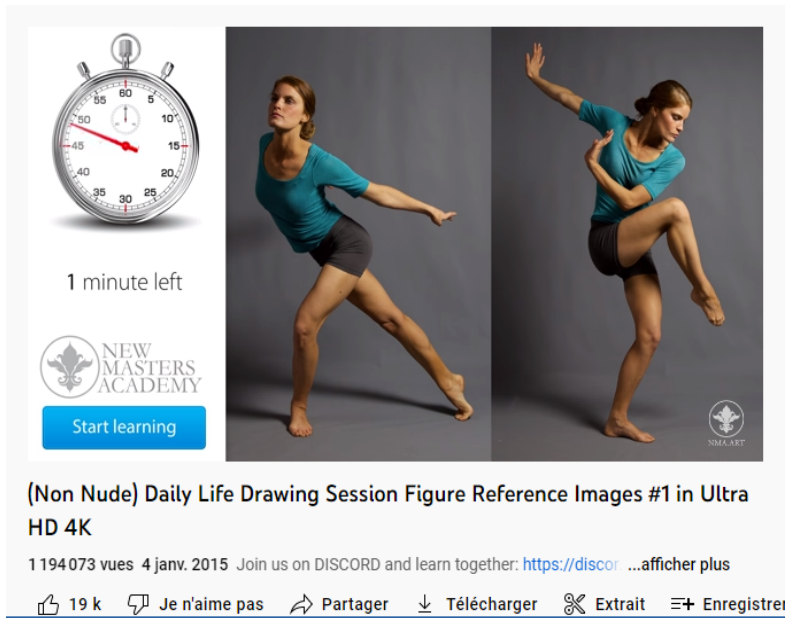
Procedure



Dans le même genre, vous avez des chaines YouTube qui vous donne le même genre d'exercice :

New Masters Academy\_

<https://youtu.be/mNNSwITdPIM>



1 minute left

NEW MASTERS ACADEMY

Start learning

(Non Nude) Daily Life Drawing Session Figure Reference Images #1 in Ultra HD 4K

1 194 073 vues 4 janv. 2015 Join us on DISCORD and learn together: <https://discord.com/invite/mNNSwITdPIM> ...afficher plus

19 k Je n'aime pas Partager Télécharger Extrait Enregistrer

POULE DE CRISTAL

<https://www.cfsl.net/poule-de-cristal/#>

Le principe est simple, vous cliquez sur générer un mot, ou une idée, ou une phrase, et à vos crayons, l'outil parfait quand on est à court d'idées.



Des vikings velus.

GÉNÉRER : UN MOT UNE IDÉE UNE PHRASE



ET pour finir  
Encore merci d'avoir téléchargé cet E-BOOK, j'espère qu'il vous  
sera utile, et que grâce à lui, vous atteindrez votre objectif de  
mangaka.

**Abonnez-vous sur**

**YouTube :**

[https://www.youtube.com/channel/UC5sBPcG6H2cklxu\\_cV\\_HQBQ](https://www.youtube.com/channel/UC5sBPcG6H2cklxu_cV_HQBQ)

**Facebook :**

<https://www.facebook.com/My-MANGA-Academia-101415495981036>

**Groupe Facebook :**

<https://www.Facebook.com/groups/748766609731530>

**Tiktok**

<https://www.tiktok.com/@mymangaacademia.fr?lang=fr>

**Instagram**

<https://www.instagram.com/my.manga.academia.officiel/>

**Twitter**

<https://twitter.com/MyMymangaacadem>



Merci d'avoir lu ce livre, et j'espère  
qu'il vous apportera les clés pour  
embélir vos créations.

Stefano Luciano

WWW.MYMANGAACADEMIA.FR  
contact@mymangaacademia.fr